playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo 64

playtime!



A2 poszter:
GRAN TURISMO 3
ZONE OF ENDERS

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

teszt:
CRAZY TAXI 2
a világ legkretének taxisainak második csúcstalálkozója

teszt:
ATLANTIS
csak a sziget került a süllyesztőbe, a játék nem

SONIC ADVENTURE 2
újra itt a sünidő!

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec
AZ ÖSSZES PÁLYA ÉS AZ ÖSSZES AUTÓ!

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES (PS) • ASTERIX MEGA MADNESS (PS) • RING OF RED (PS2) • STUNT GP (DC) • GIANT KILLERS (DC) • WILD WILD RACING (PS2) • ROSWELL CONSPIRACIES (PS) • SMUGGLERS RUN (PS2) • INSPECTOR GADGET (PS) • KISS PINBALL

2001. augusztus Ára: 996 Ft
01008
9 771586 682003


Super Sonix
konzol kis- és nagykereskedés
1088 Bp. Rákóczi út 27/a
Tel: 483-0010
Nyári akció!
Sony PS2
árzuhanás!
Hívj!
Akciós Dreamcast kiegészítők!
Dreampad
4.990,-
Eredeti
SEGA pad
7.990,-
2 MB-os
memokártya
2.990,-
Hais DC
kontroller
3.990,-
...és még sok minden más
őrületesen alacsony áron!
Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!


WESTEND MULTIMÉDIA
PLAYSTATION SZAKÜZLET
Westend City Center, Lechner Ödön körút 7.
1135. Budapest, Váci út 1-3. Tel: 238-7075
Nyitva: minden nap (szombaton és vasárnap is!) 10-21-ig
PS2 játékakció!
5 DB PSX újság 5 db demo CD-vel
+ egy teljes verziós PS2 játékkal
most csak 13.990,-
PSX játékakció!
3 DB PSX újság 3 db demo CD-vel
+ egy teljes verziós PSX játékkal
most csak 4.990,-
Playstation és Playstation 2 játékok és kiegészítők széles
választékával várjuk kedves vásárlóinkat!


Dream Land
Vásároljon 10 000,- Ft feletti összértékben
Dreamcast játékprogramokat, és
ajándékba vigyen haza egy Dreamcast rezgőt*!
Dreamcast játékprogramok:
1 db esetén 3 990,- Ft
5 db esetén 2 990,- Ft
PlayStation2: – 109 990,- Ft
Dreamcast rezgő: – 999,- Ft
Sega Dreamcast
+ 1 demo CD
+ 1 Internet CD
+ Chuchu Rockets játékprogram:
– 39 900,- Ft
Gameboy Advance: – 32 990,- Ft
Kiegészítők továbbra is
990,- Ft-os akciós áron**!
* Amíg a készlet tart.
** Érvényes 2001. augusztus 16-ig.
Csomagküldő szolgálat a
megrendeléstől
számított 2 munkanapon belül!
A nyko kizárólagos
magyarországi
forgalmazója
1067 Budapest, Hunyadi tér 12. Tel.: 479-0812 Fax: 479-0813
Nyitvatartási idő: hétfőtől-péntekig 10:00-17:00 h-ig / szombaton: zárva
Sok szeretettel várunk a Dreamland szaküzletben!
DREAMLAND, AHOL A KÉPZELETNEK NINCS HATÁRA!

SZIASZTOK!



Őszintén reméljük, hogy a nyár és a vele járó mellékhatások (úgymint dögmeleg, lustaság és hasonlók) következtében jelen pillanatban is valami tó, folyó vagy valami nedves és hullámzó közepén tartózkodsz édes semmittevésben, amelyet csak arra a röpke pillanatra szakítottál félbe, amíg magadhoz szólítottad kicsiny magazinunkat. Ez roppant jó ízlésre vall. Reméljük megérte, mert úgy látszik, idén a kiadók úgy döntöttek, hogy tesznek a hagyományokra, és most nem tartanak nyári uborkaszezont. Egész hónapban elkerekedő szemekkel bámultuk (a tavunkból, természetesen), hogy milyen jobbnál jobb játékok jelennek meg, amiről mindenképpen írnunk kéne. Ráadásul most az egyszer nem csak a PS2-tulajdonosok lehetnek elégedettek a terméssel, hiszen állomáshelyünk - átmeneti - elhagyásának szükségességéről nem kizárólag a Gran Turismo 3 és a Crazy Taxi 2 győzött meg bennünket. Ha lassan büntetőhadjárat-jelleget öltő E3 beszámolónkon egyszer átverekedtétek magatokat, nyilván te is látni fogod. Tehát nem is szaporítjuk tovább a szót, ugyanis nekünk is sürgős dolgunk van a számunkra rendelt tóban. Loccs, és mellesleg köszi, hogy ebben a hónapban is megvetted magazinunkat!

PlayTime!-team

TARTALOM

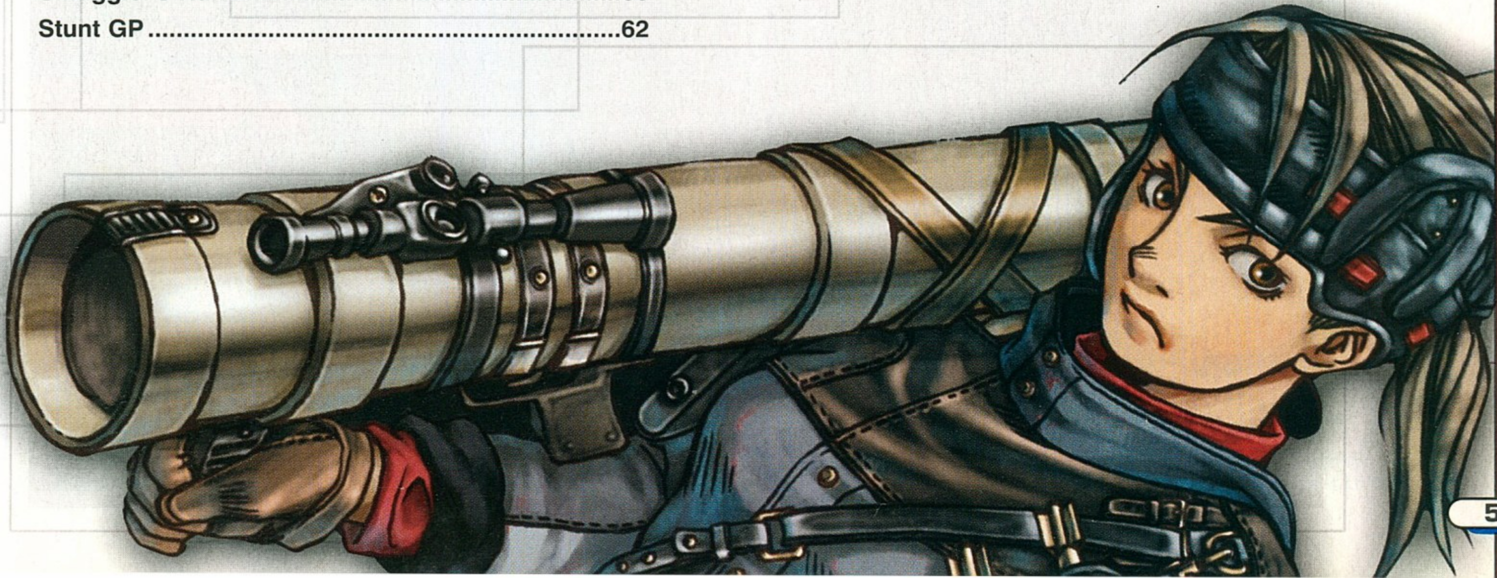


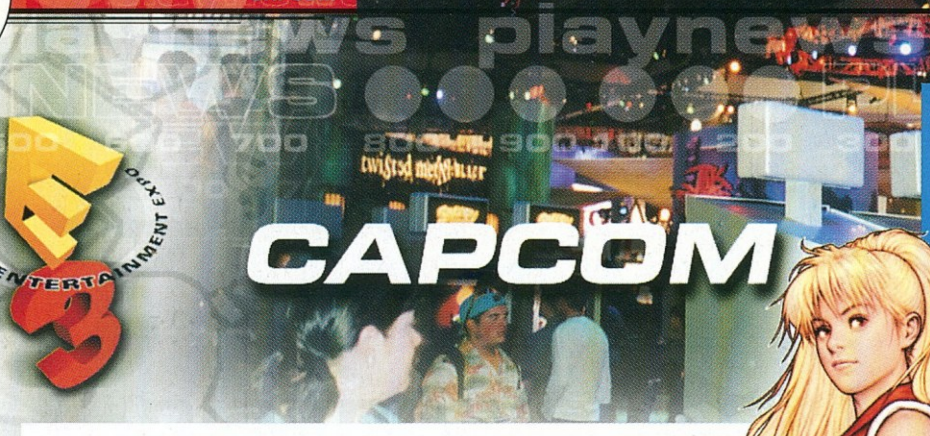


NEWS

PLAYTEST

PLAYTIPP





CAPCOM

Ahhoz képest, hogy a Capcom mekkora cég, a mostani E3-on viszonylag szerényen jelent meg. (Már legalábbis ahhoz képest, hogy a nagyok egyik halljában horgonyoztak le, három olyan szomszéddal, mint a Konami, az Xbox és a Universal). Semmi felhajtás, nagymellű lányok, vagy valami vendéghívogató látványosság – meglehet, hogy úgy gondolták, hogy jobb lesz, ha a játékaik beszélnek az olcsó showműsor helyett.

Hát szó se róla, azok némelyike eleget tett ennek a szerény igénynek: példának okáért a Devil May Cry – amelyet első nekifutásra „Resident Evil 4"-nek kezdtek el fejleszteni, majd menet közben meggondolták magukat, és áttették az egészet egyfajta enyhén szürrealista fantasy környezetbe – szerény véleményünk szerint az egész kiállítás egyik legjobb PS2-játéka volt.

Hasonlóan remek körnek ígérkezik a teljesen más stílust képviselő Maximo is, és hogy nem állunk egyedül véleményünkkel, azt mi sem bizonyítja jobban, hogy a Sony a saját standján is több monitoron nyomta mindkettőt.

Capcomék természetesen kihozták magukkal a remek Onimusha Warlordsot is (ld. tesztünket a következő számban), ami nem sokkal az E3 előtt jelent meg az USA-ban igen nagy csinnadratta közepette (dugig volt az összes újság a hirdetéseivel).

Kint volt még az eredetileg csak Dreamcastra tervezett, csendesen abbahagyott, majd később PS2-re átöltöztetett Resident Evil Code: Veronica X, ami a Resident Evil 4 megjelenéséig hátralévő űrt hivatott kitölteni (hát szép egy nagy űr, az már biztos) – aztán ezzel mintha el is vágták volna a konzolos kínálatukat.

Úgy látszik, a jövőben kiemelt szerepet szánnak a mobil konzoloknak a Capcomnál, mert konzolossal ellentétben volt viszont annyi Gameboy Advance-játékuk, hogy azt talán még a Nintendo is megirigyelhette volna. (Az egy szem kivetítőjükön is folyamatosan GBA-trailereket nyomtak). Ez persze nem jelenti azt, hogy a konzolpiacot elhagynák, hiszen éppen az E3-on jelentettek be először jónéhány új projektet, többek között a Resident Evil GameCube- és Xbox-verzióit, továbbá az RE 0. részét, ami az első rész előzményeit fogja taglalni.





Capcom vs. SNK 2

A Capcom valószínűleg az egyetlen cég, amelyik még lát fantáziát a hagyományos, 2D-s verekedős játékokban. Manapság, amikor minden a 3D-ről, a realisztikus karakterekről és a csodálatosan kidolgozott pályákról szól igen nagy bátorság kell hozzá, hogy megtámadják a piacot egy ilyen programmal. A becsület kedvéért játszottunk vele pár menetet, de - lévén nem vagyunk rajongói a sorozatnak - nem jutottunk sokra vele: néhány karakter persze ismerős volt a Street Fighterből, de még ők sem voltak meggyőzőek - ugyanazok a darabos animációk, ugyanolyan mozdulatlan hátterek (az újságírói fair play kedvéért említsük meg, hogy az egyik pályán azért néhány vonat elrobogott a háttérben) és nevetséges kombók jellemezték a játékot, mint anno az első részt '87-ben. Rajongóknak persze így is kötelező (már ha vannak egyáltalán), de talán nem ártana példát venni a vetélytársakról. A Tekken 3-at elnézve például egyáltalán nem tűnik rózsásnak a Capcom vs SNK 2 jövője (és akkor még nem is beszéltünk a 4. részéről, amelyből néhány videó már fenn van az interneten...)





One Piece Mansion (PSX)



Ezzel a programmal meglehetősen nagy gondban voltunk, lévén teljesen japán nyelvű verziót próbálhattunk ki (ez persze igaz volt a FFX-re is, de ott a lelkesedés legyőzött minden nyelvi problémát). Ennek ellenére pár percet eltöltöttünk a programmal, és az angolul - hál'isten - tudó fejlesztő még el is magyarázta, hogy miről van szó: nos, a One Piece Mansion nem más, mint egy gyerekeknek készült lakótelep-szimulátor. Nekünk, mint a tömb teljhatalmú urának kell eldöntenünk, hogy melyik lakónak melyik odúban kell eltöltenie életét - természetesen a különféle kívánságok szem előtt tartásával. Kétperces áldásos tevékenységünknek - no meg annak, hogy nem tudtuk megfelelően értelmezni a japán írásjeleket - hála sikerült egy egész helyre épületet anarchisztikus közösséggé formálnunk; ha mást nem is, annyit leszűrtünk, hogy mézesheteit töltő házaspár nem örül neki, ha melléjük telepítünk egy zenészt, és a nindzsa-szumózó szomszédpáros sem vezet teljes harmóniához. Hogy mindez fogyasztható lesz-e, vagy ismét egy csak Japánban eladható programot láttunk, arról az angol nyelvű változat megtekintése után tudunk nyilatkozni.



Maximo: Ghosts to Glory

Maximo személyében új hőst ismerhettünk meg a Capcom standján, mégpedig egy igen barátságos hőst. A köré szövődött játék nagyszerű volt, igazi szórakozást nyújtott. A platformelemekkel gazdagított akciójátékban (az egyik pályán egy földrengés hatására megrepedt a talaj, és szikláról-sziklára ugrálva kellett menteni a bőrünket) lovagunkat irányítva kell helyretennünk a szörnyeket, a hentelési folyamat közben persze nem feledkezve meg a tápolásról sem: összesen negyvenféle képességet szerezhetünk meg az egyes lények után maradt cuccok között kurkászva. Az egyiktől lángot vet a kardunk, a másiktól bumerángként használhatjuk pajzsunkat, a harmadiktól feleannyit sebződünk, a negyedikkel pedig tornádót tudunk támasztani. A sok öröm mellett némi ürömködésre adhat okot, hogy egyszerre csak három ilyen táp lehet "bekapcsolva", nekünk kell eldöntenünk, hogy az adott pályához, az adott főellenséghez milyen arzenál illik. Ezzel a fejlesztgetéssel még szórakoztatóbb lett a program, pedig mi már azt is nagyon élveztünk, hogy egy szimpla karddal (igaz, bazi nagy volt) agyba-főbe csépelhettünk egy irdatlan méretű, ám meglehetősen ostoba csontvázat, és szó szerint ízekre szedhettük. Az élvezetre Karácsonyig kell várni!



Onimusha Warlords





Az Onimusha bemutatása egy gesztus volt azon szerencsétlen párák felé, akik olyan elmaradott területeken laknak, ahol a játék még nem jelent meg (kitaláltátok, Európa is egy ilyen eldugott pontja a világnak). Az Onimusha egy szamurájos akciójáték, amolyan "üsd-vágd-nem-apád" stílusban gyönyörű grafikával. A sztori szerint egy Samanosuke nevű szamurájjal és egy Kaede nevű tolvajlánnyal kell a démonokat visszaküldenünk a saját kies dimenziójukba. Egyből rávetettük magunkat a programra, és annyira tetszett (elég annyit mondani, hogy nem véletlen, hogy ez volt az első PS2-es program, ami elérte az egymilliós álomhatárt), hogy iziben be is szereztünk egyet: következő számunkban valószínűleg már hosszabban is olvashattok róla (amúgy is közeleg az európai megjelenés).

Resident Evil Code: Veronica X



A Capcom pénzcsinálógépe (a RE-sorozat már több, mint 600 milliót hozott a konyhájukra - dollárban természetesen) újabb fejezettel gazdagodik, mégpedig a korábban hatalmas sikert aratott Dreamcastos Code: Veronica kicsit kidíszített PS2-es változatával. Mivel az első RE öt éve jelent meg, a készítők egy második DVD-t is csomagolnak a játék mellé - tulajdonképpen ebben áll a "díszítgetés", ugyanis a grafikán semmit nem változtattak - amin különféle extrák találhatóak (riport Shinji Mikamival, a sorozatért felelős személlyel; az első rész története a másik oldalról elbeszélve: Wesker szemszögéből), ezekért a rajongók minden bizonnyal megvesznek majd. További bónusz, hogy a játék korongjára felpakolják a Devil May Cry demóját - ismét egy érv arra nézve, hogy ezt a játékot be kell szerezni.

Devil May Cry



A show egyik legjobb PS2-es játéka (saját, teljesen szubjektív listánkon épphogycsak lecsúszott a dobogóról) az alkotói által csak DMC-nek becézgetett Devil May Cry volt. A játszható demóban (ami Japánban már megjelent a RE: Veronica X mellé csomagolva) egy hatalmas várban irányíthattuk Dantét, a félig démon harcost. Ami elsőre megfogott minket, az a grafika volt - már messziről fel lehetett fedezni, hogy amit itt műveltek a designerek, az nem mindennapi. A Capcom stílus-meghatározásából - "gótikus akció" - már lehet látni, hogy milyen környezetben játszódik a program: elhagyatott kastélyok, komor labirintusok adnak otthont a Dantéra támadó élőhalottak és démonok seregeinek. Az irányítás is példásan eltalált volt, kardunkkal rögtön tudtunk kombózni, és a jó öreg shotgun is mindig ott tett rendet, ahol akartuk. Az E3 után pár nappal a Capcom bejelentette, hogy a DMC a RE-ktől eltérő módon nem egy óriási helyszínen fog játszódni, hanem küldetés-alapú lesz. Hogy a változás miért történt, azt nem árulták el, mindenesetre a látottak alapján mindenképpen siker lesz. Ámen!







ROCKSTAR

A GOD Games-Rockstar-Take 2 triumvirátus tulajdoni viszonyait tekintve (mármint hogy ki kié) immár örök rejtély marad számunkra, azt viszont bizton állíthatjuk, hogy hármójuk közül a Rockstar neve alatt jelennek meg konzolos játékaik. Meg azt is, hogy akár a kiállítás legcsintalanabb brigádja nevet is odaítélhették volna nekik, amennyiben folyt volna versengés ilyesmi címért. Ennek csak az egyik fele, hogy olyan, enyhén bohém játékokkal fognak kedveskedni a jövőben nekünk, mint például a State of Emergency vagy a Grand Theft Auto 3 – a másik az, amit az LAC Centerrel szemben felvert táborukban műveltek, ahol volt minden, az ingyen kaja-piától kezdve Duke Nukemig. A jeles úriember társaságában tartózkodó két hölgy ruházata is igen sok érdeklődőt vonzott (lévén bőrnacijuknak csak a combközepüktől lefelé volt hátsó része), nemkülönben a non-stop koncertet adó punkbanda színpadán adott rézrudas showjuk, amelyben vendégművészként felléptek még törpék, hermafroditák és számos vállalkozó kedvű járókelő.



Mit gondoltok, vajon minek örülnek a Duke egyik barátnője MÖGÖTT állók?

A nagy öröm mellett azért némi üröm is vegyült a dologba: a Take 2 társulat kétségtelenül legnagyobb érdeklődéssel várt PC-s programjáról, a Max Payne-ről már az E3 előtt is tudni lehetett, hogy a Rockstar átírja PS2-re, és mindenki nagyon várta, hogy végre kipróbálhassa. Ezzel szemben csak egy videótrailer ment belőle az egyik kivetítőn, ami ugyan tényleg nagyon ígéretesen festett, de hát ugyebár az mégsem az igazi. Nem is csoda, hogy az efelett érzett jogos felháborodásunkban tehát többször is szétvertük az egész várost a State of Emergencyben, és elloptuk afejlesztők kocsiját a GTA3-ban.

Smuggler's Run 2: Hostile Territory



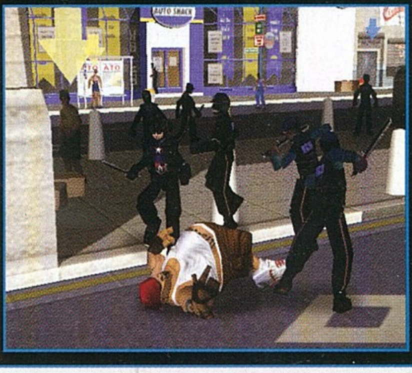
A meglehetősen jóra sikerült Smuggler's Runnak (hátrébb olvashatod tesztünket) máris készül a folytatása. Mégpedig gőzerővel - és változatlan stílusban -, az E3-on jópár pálya már játszható is volt, ráadásul rengetegen szórakoztak a négyjátékosmóddal, és bár a lényeget nem igazán értette senki sem (a CTF és a fogócska valamilyen furcsa keveréke volt, legalábbis a káosz láttán sűrűn sóhajtozó fejlesztő elmondása alapján) néha hangosan sikoltoztak a jónépek egy-egy jól sikerült manőver után. A kergetőzéstől leizzadva arrébb mentünk egy monitorral, ahol a küldetésekért felelős személy bőszen magyarázott valamit az éjszakai missziók által nyújtott új perspektívákról egy meglehetősen szeppent kinézetű japán fickónak (nem voltunk benne biztosak, hogy egyáltalán értett-e angolul), majd ugyanezt előadta nekünk is. Tehát: a küldetések egy része éjjel játszódik, ami egyrészt érdekesebbé és sejtelmesebbé teszi őket (ez a fejlesztő véleménye volt), másrészt meg hihetetlenül széppé és baromi nehézzé (ez meg az, amit mi szűrtünk le a bemutatóból). Hihetetlenül jól néz ki, ahogy a messzeségben meglátunk egy reflektorral száguldó másik autót, meg az is, amikor egy ellenfél elvakít minket - viszont egyáltalán nem látni a sötétbe borult ellenfeleket, ami nagyon veszélyessé tette a küldetést. Jobb lesz, mint az első rész!

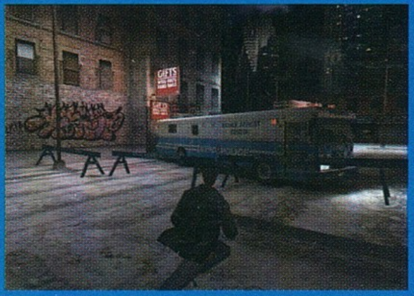


State of Emergency

A Rockstar nem cicózik: a Rune-nál levágott kezek repkedtek, kicsit jobbra Max Payne lövöldözött a metróaluljáróban, balra pedig Liberty City szép városát dúlták fel a népek a GTA3-ban. Középen pedig ott trónolt a State of Emergency a maga vitathatatlan erkölcsösségével és humanizmusával. A SoE-ben a célunk nem más, mint a részvétel egy, az Amerikai Kereskedelmi Szövetség ellen rendezett utcai zavargásban. A koncepció meglehetősen merész, mondhatni kihívó (az egyik fejlesztő szinte bánatosan mondta, hogy még sehol sem próbálták betiltani a programot - megvigasztaltuk, hogy erre biztosan sor fog kerülni), de a játék nagyon jóra sikerült. Két "hős" közül választhattunk (a végleges verzióban öt különféle szereplő lesz), a köpcöset szimpátia hiányában nem próbáltuk ki, de a fekete testhezálló ruciba öltözött nénit (nyamm!) annál szívesebben vettük górcső alá. Először csak félénken néztük a tömeget, aztán csatlakoztunk egy csoporthoz, akik éppen egy kirakatot zúztak be. A jól végzett munka végeztével éppen indultunk volna tovább, amikor pár csavargó belénk kötött - vesztükre. Imígyen egy baseballütővel gazdagodva nekiálltunk növelni a pánikot, két aktatáskás fickó is betört fejjel végezte, de a miniszoknyás lánykát megkíméltünk. Pár perccel - és tucatnyi áldozattal - később már egy rakétavetővel romboltuk a boltokat, toronyházakat. Ha nem veszed komolyan a videójátékokat, pompásan fogsz szórakozni!



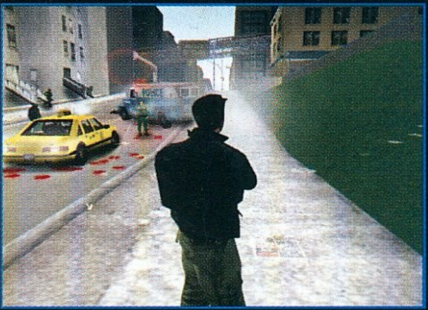




Max Payne

A Max Payne talán a legrégebben fejlesztés alatt álló játék, az első munkálatok még 4 éve kezdődtek a programon. Akkor még nem nagyon volt szó PlayStation 2-ről, ezért némileg meglepett minket a hír, hogy a Rockstar átírja a Max Payne-t erre a konzolra. A játék jelenleg az egyik legszebb PC-s játék, és a PS2-es változatról bemutatott videó alapján a konzolos változatnak sem kell szégyenkeznie (a képek még a PC-s verzióból valók). Max egy new yorki zsaru, akinek kalandjai - hasonlóan annyi más sorstársához - egy nagyon rossz széria után kezdődnek: balul üt ki pár nyomozása, feleségét megölik a maffiózók, kirúgják az állásából, később őt vádolják meg a neje kiirtásával, kart karba öltve elkezdik üldözni volt kollégái és a gengszterek, és még az inge is ocsmány. Max persze nem hagyja magát, és istenesen visszaüt. Utóbbi során irányíthatjuk mi Mr. Payne-t, és pályák tucatjain keresztül mészárolhatjuk boldogtalan támadóinkat. A látottak alapján minden okunk megvan lelkesedni, csak azt sajnáljuk, hogy nagy valószínűséggel csak jövőre kaparinthatjuk meg a játékot - bár a fejlesztők letették a nagyesküt, hogy még idén kiadják, ha még egy pálya sem volt játszható állapotban, ebben azért nem kell reménykedni.

Grand Theft Auto 3





Nagy élmény volt a GTA3-at kipróbálni; az első két rész ugyanis rabul ejtett minket. Milyen jó is volt a városon - és néhány óvatlan járókelőn, esetleg egy "Gourangázó" krisnásmeneten - átrongyolni kétszázzal, előbb csak egy kókadt járőr, egy idő után pedig már a fél rendőrség elől menekülve, miközben mindenféle mókás feladatokat végeztünk el (rendőrség fölrobbantása, tank elkötése). Most minderre három teljes dimenzióban nyílik lehetőségünk, a hangulat azonban a régi volt. Már amikor működött a játék, egyik alkalommal ugyanis - miközben a fejlesztő nagy garral magyarázta, hogy milyen kidolgozott a város - behajtottunk egy olyan utcába, ahol még nem voltak textúrák, és ettől az egész hóbelevanc megadta magát, és megtért a teremtőjéhez. Mindenesetre a kipróbáltak alapján azt tudtuk leszűrni, hogy a küldetések végrehajtása közben sokkal többet kell kutyagolnunk, mint az előző részekben - ennek ellenére mi leginkább ide-oda száguldoztunk, és porrá zúztunk mindenkit, aki volt olyan botor, hogy akkor merészkedjen ki az utakra, mint mi. A játék néha igencsak beszaggatott (nem bírta a drága, amikor egyszerre 5 kocsit robbantottunk fel), és kisebb bakik is voltak még (az üldöző helikopterek minden totojázás nélkül átmentek egymáson, és a rendőrök is gyanúsan sokszor mentek neki a falnak), de ez nem állított meg minket, jókat mészároltunk. Bájos darab lesz!

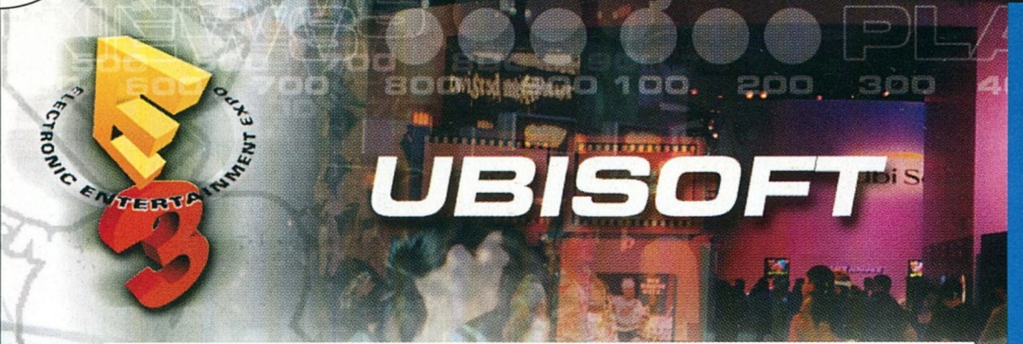


Rune: Viking Warlord



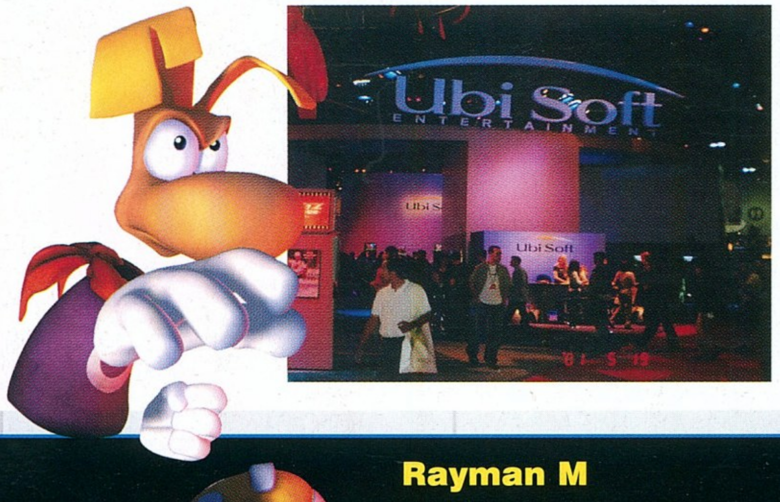


A Rockstar legkisebb csinnadrattával bemutatott alkotása a tavalyi PC-s Rune átirata volt; mindössze két kis képernyőn lehetett vele játszani. Ez valahol érthető is, hiszen már az eredeti Rune sem váltott ki osztatlan lelkesedést a játékosokból, az átirat minősége pedig meglehetősen rossz volt: csúnya színek, borzalmas szaggatás és sűrű fagyogatás jellemezte a - reméljük - nagyon korai állapotban levő játékot. A Rune-ban egy viking harcost irányíthatunk, aki - a programok szokásos menetétől némileg eltérő módon - már a második pályán elhalálozik. Még szerencse, hogy van Odin, aki ugyanis feléleszti hősünket, és megbízza egy kétségkívül nemes, ám ezzel együtt meglehetősen nehéz feladattal: a Rúnakövek megmentésével. Hősünket külső nézetből irányíthatjuk, és hatalmas területeket bebarangolva (a PC-s eredetihez képest lesz négy új pálya is) kell követnünk a számunkra kiszemelt utat. Eközben persze találkozunk barátságtalan lényekkel is - nos az ő arcukat kell elegyengetnünk meglehetősen masszív arzenálunkkal (kis balta, nagy balta, óriási balta, KKD nagy balta, és ugyanez kalapácsban és kardban). Külön felhívták a figyelmünket a játék brutalitására: minden suhintás véres sebet hagy az ellenfélen - rossz esetben rajtunk -; külön mókás volt, amikor egy jetiszerű lénynek mindkét kezét amputáltuk: csak állt, és nézett bambán, amíg az orrára nem koppintottunk egy mázsás klopfolóval. A hangulattal tehát nincs is hiba, a kivitelezéssel már annál inkább - reméljük ezen még segítenek.



UBISOFT

A UbiSoft standja nem várt meglepetéseket tartogatott számunkra. Mindenekelőtt ott volt az a szőke lányka a pultban, akiért NAGYON sok mindent meg tudtunk volna tenni! (Példának okáért: egy hónapig lemondunk a Tekkenezés nyújtotta örömökről, ami azért már tényleg nem piskóta!) Másodsorban itt engedte el Sasa a szállóigévé avanzsált megjegyzését, ami azóta KKD rövidítéssel szerepel kicsiny szlengszótárunkban. Ezen kívül a Ubisoftnál volt még Rayman, Rayman, Rayman és Rayman. Az enyhén hézagos testfelépítéssel megáldott kis karakter mintha megszállta volna az egész standot. Általában az ilyen, kissé eltúlzott felhajtás egy-egy játék hiányosságait igyekszik eltakargatni, de itt erről szó sem volt: a multiplayer Rayman valami elképesztően jó volt (legalább két órán keresztül nyomtuk vele az ipart), a Gameboy Advance-ra készülő The Great Escape, pedig szinte egy-az-egyben úgy nézett ki, mint PlayStationön! Rayman mellett különösebb húzónév nem is nagyon szerepelt jelenlegi fejlesztéseik között, volt viszont egy egész speciális kis gyöngyszem: az egész kiállításon ez volt az egyetlen cég, amely egy játék grafikus engine-jét azzal a céllal mutatta be, hogy a későbbiekben áruba bocsássa. Ez pedig az X-Isle játék motorja volt (a dinoszauruszok korában játszódó játék, korábban már olvashattatok róla híreinkben), amely ideális munkaeszköz lehet mindenkinek, aki first person shootert akar csinálni. Az egyik fejlesztője egy őskori dzsungelben, hegyen-völgyön bolyongva mutatta be, hogy mit tud a grafikus motor, és valami elképesztő, hogy az 8-10 millió poligon kirajzolása mellett milyen sebességet produkált. (Jellemző módon a kutyát nem érdekelte ez a kis technikai csoda, így aztán hosszasan kedvünkre faggathattuk az úriembert, aki valószínűleg maga sem tudta, hogy vajon mi a fenét is akar tőle két magyar újságíró.)





Disney's Tarzan

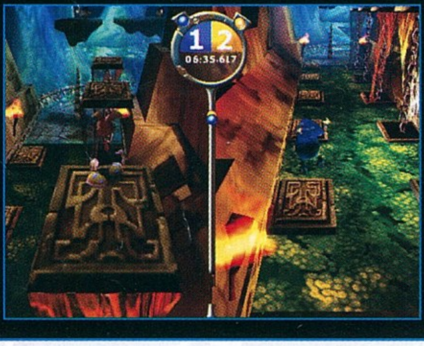
Tarzan strikes back! Ha azt hitted, hogy a tavalyi platformjátékkal a Disney kimerítette ötlettartalékait, akkor bizony tévedtél. Valószínűleg hozzá kell szoknunk a gondolathoz, hogy minden egyes PSX-játékot, amiből három darabnál többet adtak el átírnak (vagy legalábbis folytatják) PS2-re. Ez néha nagyon jól sül el (elég csak egy bizonyos Final Fantasy-t emlegetni) néha - és ez az eset forog fenn a Tarzan esetében is - bizony nem nagyon. A játék ott folytatódik, ahol az elődje végetért, újabb 15 pálya vár ránk, lehet majd ugrálni, lándzsázni, és lengedezni is. Nagyon sok olyan pálya is lesz, ami kicsit eltér a megszokottól - mi egy olyat láttunk, ahol vízisíelni kellett, egy hatalmas állat húzta a mi Tarzanunkat, és nekünk úgy kellett ugrálni, hogy a legkevesebb sérülés érjen minket. Nem nagyon ment a dolog, de ennél is elkeserítőbb volt, hogy a tájjal mintha nem foglalkoztak volna sokat, igen pórias kinézete volt. Platform-őrülteknek megteszi, de inkább ők is várjanak az új Crashre vagy a Jak& Daxterre.



Rayman M



Rayman nem képes hibázni! Eddig minden játék, amiben szerepelt nagyszerű volt, vitathatatlan, hogy ő az egyik legkedveltebb platformhős a föld kerekén (persze csak olyan isteni státuszú lények után, mint Sonic, vagy Mario). A Rayman M is nagyszerű volt, még a meglehetősen konzol-szkeptikus Gurusok is játszottak vele párat. A játék nem más, mint egy őrült versenyfutás: a két versenyző a pálya két ellentétes csücskéből indul (legalábbis az általunk kipróbált pályán ez így volt), és az győz, aki előbb éri el a célt, ami általában középen található, több emelettel lejjebb vagy feljebb. Egy-egy futam meglehetősen kaotikus volt: saját karakterem előbb átugrott két vizesárkot, utána "áttarzanoztam" egy másik platformra, ott némi topogás után felmásztam egy rácson, rohangáltam jobbra-balra, felvettem egy piros lumot, amitől nagyokat lehetett ugrani, és ezek után menthetetlenül eltévedem. Szerencsére ezzel az ellenfelem is így volt, így aztán azzal a boldog tudattal hagytam ott a Rayman M(ultiplayer)-t, hogy nem kaptam ki. Tőlünk megkapta a "Best of Ubi Soft" címet!





Conflict Zone



A Conflict Zone egy meglehetősen középszerű real-time stratégia volt, nem is nagyon foglalkoztunk volna vele, ha nem lett volna ekkora hiány az ilyen játékokból (PC-n persze szinte burjánzottak). A programban két fél közül választhatunk, melyek természetesen eltérő koncepció szerint vannak felépítve: az ICP lassú egységei meglehetősen nagy ütőerőt képviselnek, míg a GHOST csapatok fürgék, ám gyengébbek. Ehhez járul még az, hogy a nép kamerákkal figyeli a csatamezőt, és ha valami olyat látnak, ami nem tetszik nekik (például páncélosunkkal átmegyünk néhány civilen), akkor bankszámlánk kisebb-nagyobb mértékben megcsappan. Hogy ez a megoldás mennyire lesz játékosbarát, illetve mennyire köti majd meg a szoba-Napóleonok kezét, azt csak akkor tudjuk megállapítani, ha a végleges változat már itt lesz (a program kijön Dreamcastra is).

Batman: Vengeance



A Batman kalandjait bemutató játékok eddig szinte kivétel nélkül a csapnivaló kategóriába tartoznak. Most egy 40%-os készültségi szinten levő részt próbálhattunk ki a bőregér legújabb játékváltozatából, de be kell vallanunk - fair play ide, disztingválás oda -, hogy a sorozat nem látszik megtörni. A Vengeance egy átlagos akciójáték, ahol gengszterek ezreit kell lemészárolnunk célunk elérése érdekében. A játék nem valamelyik filmen alapul, hanem az azokban szereplő főgonoszokat mixelték össze: lesz itt Joker, Poison Ivy és Mr Freeze is; őket, mint az egyes fejezetek végén trónoló főellenségeket pofozhatjuk le. Ami csípte a szemünket az igazából a grafika volt, a képeken látszik is, hogy ennél sokkal jobbat is össze lehetett volna hozni. Csak reménykedhetünk, hogy a Kemco által GameCubera fejlesztett Batman jobb lesz.





Tom Clancy's Rogue Spear

Erről a játékról talán jobb nem elhamarkodottan nyilatkozni, ugyanis nagyon kezdetleges állapotban volt jelen az E3-on (az egyik pályatervező elmondása szerint a kiállított verzió volt az első működőképes változat, ami azt jelenti, hogy még nagyon sok idő van hátra a megjelenéséig). Mindenesetre a kommandósjátékok megszállottai örülhetnek, a fejlettebb hardverrel a Rogue Spear is fényesebben ragyog (a PSX-es verzió tesztjét 2001/6. számunkban találjátok). Az egyetlen játszható pálya a múzeum volt, mivel az ellenfeleket nem látták el mesterséges intelligenciával nem volt túl nehéz dolgunk: megkerestük az egyhelyben álldogáló feketeruhás terroristákat, és lemészároltuk őket. Néha kell egy kis sikerélmény is, meg voltunk elégedve magunkkal. Kíváncsian várjuk a folytatást, remélhetőleg nem baltázzák el.







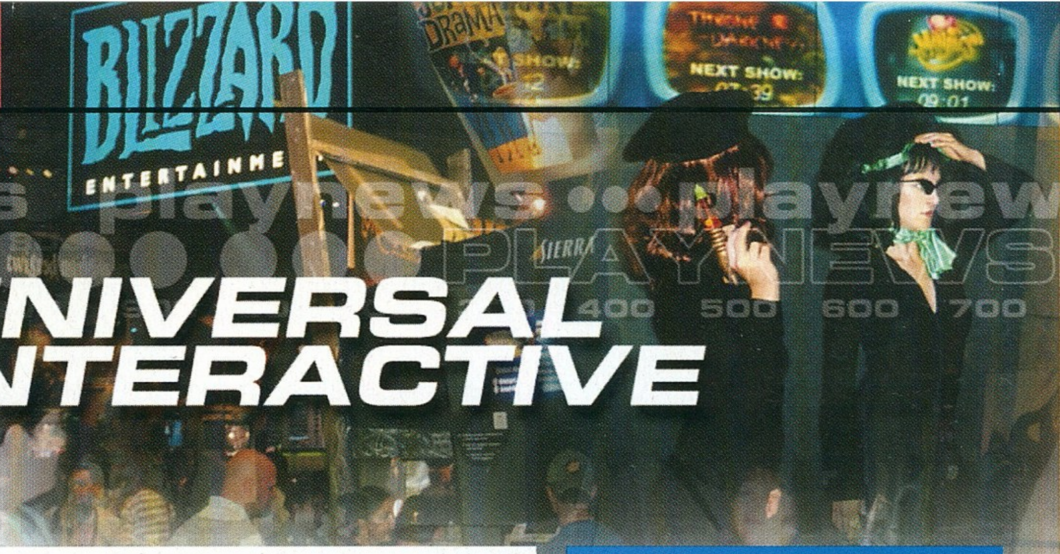
Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Cyprien egy kisfiú. Mégpedig egy olyan kisfiú, akit hatalmas képzelőerővel áldott/vert meg a sors: sokszor csak nagy nehézségek árán tud felébredni rémálmaiból (ezeket valószínűleg az okozza, hogy beletekintett egy tükörbe, ugyanis Cyprien meglehetősen ronda kölök), ilyenkor nekünk kell közbelépni, és a kijáratig elvezetgetni szegényt. Minden álmot egy pálya jelenít meg, és a platformjátékok nemes hagyománya szerint rengeteget kell majd ugrálnunk és lövöldöznünk (egy böhöm csúzli lesz a fő fegyverünk). Ezzel minden rendbe is lett volna, de az előzetes képek alapján valószínűleg túl sokat vártunk, ugyanis a játék nem nézett ki úgy, ahogy kellett volna, ahogy vártuk. Lehet, hogy csak mi kaptunk ki egy rossz pályát (minden szürke volt, és csúnyán kidolgozatlan), de meglehetősen lelombozódtunk.



Grandia 2

A Grandia második része gyanúsan ugyanolyan életpályát ír le, mint az első epizód: előbb megjelenik a soros Sega-masinára - Saturnra, illetve Dreamcastra - majd utána egy évvel kijön a Sony gépére is. Ez történt meg most is, a Ubi Soft addig-addig bújtogatta az eredeti fejlesztőket, amíg azok bele nem egyeztek az átirat elkészítésébe (az egyik japán designer elmondta, hogy a tárgyalások fél évig tartottak). Jól tették, ugyanis a Grandia 2 a Dreamcast-történelem egyik legjobb játéka - legalábbis RPG-kedvelő szerkesztőségünk szerint. Az izgalmas, poénoktól sem mentes történet, a fantasztikusan megoldott harcrendszer, és a gyönyörű grafika mindenkit elégedettséggel töltött el. A játékon ugyan egy bitet sem fejlesztenek, minden marad a régiben, de így is jó volt - ha többet szeretnél tudni a játékról, akkor nézd meg a 2001/2. számunkat.



UNIVERSAL INTERACTIVE

Az eladott példányszámok alapján lassacskán a filmstúdióknak is feltűnik, hogy talán némileg jövedelmezőbb vállalkozás, ha legnagyobb kasszasikereik licenceit nem adják el, hanem inkább saját maguk gyártanak játékot belőlük. Szép példa erre a Universal, ami a biztonság kedvéért az interaktív részlegéhez még megszerezte a Sierrát (Half Life) és a Blizzardot (Diablo, Warcraft), továbbá beleugrottak még néhány olyan "kevéssé" ismert licenc folytatásába, mint például a Spyro vagy a Crash Bandicoot. A Sierra Xboxos Johnny Dramaja révén mellesleg övék volt a kiállítás egyik legeredetibb játéka is (ld. előző számunkban), bár a lelkes közönséget némileg demoralizálta, amikor sajátos színvilágú parókákat viselő feldühödött reklámhölgyek próbálták őket megadásra kényszeríteni csőre töltött vízipisztolyok segítségével... A Universalra egyébként érdemes lesz a jövőben odafigyelni, hiszen egyrészt ők csinálják a Jurassic Park legújabb részének (Survival) játékfeldolgozását, a megfilmesített Gyűrűk Ura kapcsán várható játékdömpinget, továbbá miután a Sierra félbeszakította a talán legnépszerűbb PC-s first person shooterének, a Half-Life-nak Dreamcastos munkálatait, most teljes erővel koncentrálhatnak az extrákkal telitűzdelt PS2-változatra.



Mesterségünk (két) címere

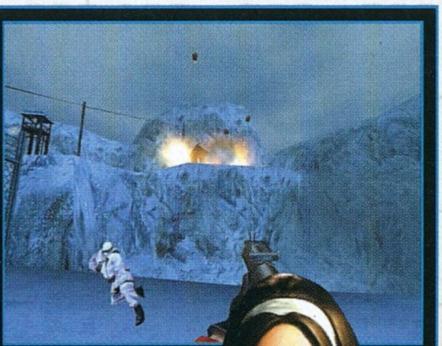


Johnny Drama barátnői mindenkire sprickolnak

Trophy Bass

Aki még arra is lusta, hogy horgászat céljából felkeressen egy tavat vagy folyót, az minden bizonnyal örömmel fogadja majd a Trophy Basst (és egyébként meg lesz szíves összeszégyellni magát). Lesz itt minden, mi szem-száj-horognak ingere: rengeteg tó, többtucat halfajta, mindegyik speciális "MI"-vel ellátva, több ezer különféle csali/horgászbot/ damil. Természetesen megpróbáltunk kifogni pár állatkát, és legnagyobb meglepetésünkre ez sikerült is, már elsőre egy közepes méretű lazaccal gazdagodott virtuális trófeás-fülkénk. Ezután természetesen lelkesedve faggattuk a játék mellett álldogáló, unalmában - finoman szólva sem ez volt a show leglátogatottabb játéka - GameBoyozó animátort, aki elmondta, hogy a látogatók egojának pátyolgatása érdekében úgy állították be a programot, hogy elég nehéz legyen nem kifogni egy halat. Ez kicsit lelohasztott minket, de még teszünk majd egy próbát a végleges változattal, hátha majd igazi körülmények között is sikert aratunk.

No One Lives Forever



A No One Lives Forever a tavalyi év egyik legjobb Fist Person Shootere volt, amolyan James Bond-paródia, női főhőssel. Cate Archert irányítva kell helyretennünk a rosszfiúkat Marokkótól Berlinig, közben rengeteg kalandot (gyors iszkolás egy süllyedő hajóból, motorozás, ejtőernyőzés) élhetünk át csábos hősnőnkkel. Ezért volt meglehetősen kiábrándító, amit a Foxnál elénk tettek "kiemelkedő grafikájú PS2-es játék" címén. Szegény Sasa szabályosan felsírt amikor meglátta a programot, de mi is eléggé húztuk a szánkat. Eeez? Ezt voltak képesek csinálni ebből a szuper játékból?! Az még megbocsátható lett volna, hogy szaggat és az irányítás is gyengén muzsikált (elvégre félig sem volt kész), de a látvány nagyon gyengécske volt. A két tévével arrébb levő Colonial Marines fényévekkel jobban nézett ki, azzal sokkal többet is foglalkoztunk. Fejlesztő urak! Húzzanak bele egy kicsit, mert ez így ebben a formában elfogadhatatlan (a kapott képeken különös módon sokkal (!) szebb a NOLF, mint igazából).

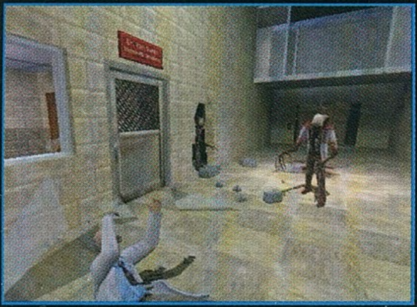




Minigolf Maniacs

Nomen est Omen, ezt a játékot a minigolf megszállottjainak ajánljuk. Összesen 40 lukat próbálhatunk ki (khm) nyolc, eltérő tulajdonságokkal rendelkező karakterrel. A játékmenet elég furcsa volt: elütjük a labdát, és ha valami extra történik vele (egy lángszóró elégeti, egy UFO elrabolja, egy tulipán lenyeli), ami meglehetősen sűrűn fordul elő, akkor, egy kis videó mutatja be az eseményeket. Minden minigolftrükköt megtalálunk itt is - pallók, csak mandinerrel kivitelezhető ütések, ugratók - és az előbb említett gonoszságok kellő újítást jelentenek a szokásos golfozásba belefáradt egyéneknek.



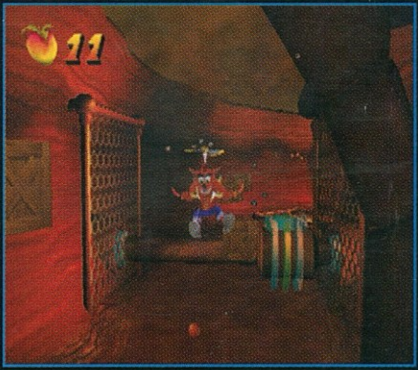


Half-Life

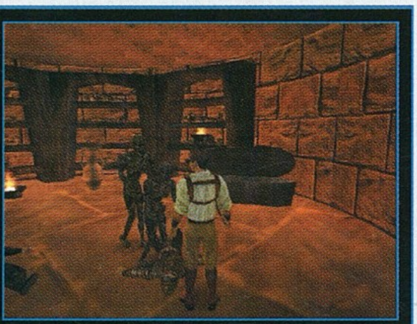
Miután a Sierra egy ravasz manőver keretében úgy döntött, hogy nem jelentetik meg a Half-Life Dreamcastos változatát (végül is csak 95%-ban volt kész...), a PS2 marad az egyetlen konzolos esély arra, hogy kipróbálhassuk a kissé már öregecske, ám még így is izgalmas játékot. A program igen nagy hatással volt a FPS-ek fejlődésére, mind a mai napig minden ilyen próbálkozást ehhez hasonlítanak. Az átirat pompásan sikerült, köszönhetően annak, hogy a PC-s változat 1998 legvégén jelent meg - gyors, és egy cseppet sem gyengébb a PS2-verzió grafikája, sőt, az ellenfelek némi vizuális tuningon is átmentek, jóval több poligonból állnak. Természetesen a PS2-verzióhoz is készítenek egy exkluzív lehetőséget: a kooperatív játékmódot, ahol két gépen/tévén ketten is megmérkőzhetünk az idegenekkel (ehhez nyilvánvalóan szükséges az eredeti sztori módosítása is). Pompás játék - pompás átirat!

Crash Bandicoot: Wrath of Cortex

A Crash által fémjelzett játékokból eddig közel húszmilliót adtak el, egy percig sem volt kétséges, hogy elkészül az új gépekre a következő rész. Bár a Sony megvette az eddigi részekért felelős Naughty Dog csapatot, a Konami-Universal páros előrelátó módon megvette a Crash Bandicoot-jogokat (és Spyro-ét is), és megbízták a Traveller's Tales csapatát a folytatás elkészítésével, amely elsőként PS2-re jelenik meg. Amikor először odaültünk a játék elé kissé meglepődtünk, ugyanis nem Crash jól ismert ábrázata (illetve hátsója, a kamera állásától függően) fogadott minket, hanem egy leányka, aki - mint megtudtuk - nem más volt, mint Crash húga, Coco. Kiderült, hogy a pályák egy részén őt is lehet irányítani. A játékmenet legnagyobb újítása a különféle gépek használata: egyszer egy dzsippet kellett irányítanunk, másszor pedig Crash egy mech-be mászott bele, és így kellett dübögnünk. A grafika nagyon jó lett, Crash fantasztikusan van animálva, és a vigyora is igen csibészes. Nem csak a sorozat kedvelőinek fog tetszeni, hanem mindenkinek.



The Mummy Returns



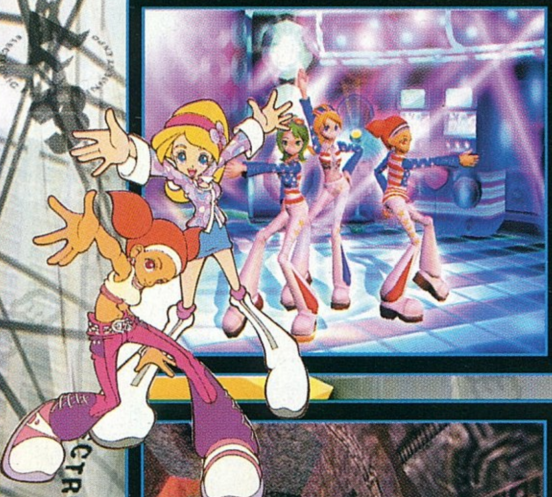
A játék, ami csak hajszállal marad le a Robocop mögött a "Leggyengébb PS2-es játék" cím megszerzéséért vívott vetélkedésben. A hasonló (ugyanolyan) című film történetét megelevenítő játék minden bizonnyal kisebb sikert fog elérni, mint maga a filmalkotás. Ennek egyik - kisebb - oka az, hogy csak év vége felé fog megjelenni, amikor a filmre már senki nem emlékszik (kevesekben hagyott maradandó nyomot), a másik, döntő ok azonban az, hogy finoman megfogalmazva is halványan muzsikált. Az egyetlen valamirevaló tulajdonsága, hogy mindkét oldalról - Imhotep, az ismételten feltámasztott gonosz főpap, és Rick, a szőke kalandor - végigélhetjük a játékot. Egyik oldalról meg kell kísérelnünk feltámasztani az ördögi skorpiódémont, míg a másikról természetesen meg kell ezt akadályoznunk. A grafika eszméletlenül sivár, a karakterek, ellenfelek nagyon viccesen vannak animálva - a játszhatóságról pedig nem tudunk nyilatkozni, mert nem mertünk a közelébe menni.

Jurrasic Park: Survival



A dinók harmadszor is lecsapnak, a Jurasic Park III júliusban kerül az amerikai mozik vásznára. Legnagyobb meglepetésünkre a játék nem a film alapján készült, hanem - az egyik PR-os elmondása szerint - annak egy nagyon korai forgatókönyve alapján, amiből szinte semmi nem került át a moziba. Mindenesetre, akinek bejött a Dino Crisis, az itt is jól fogja magát érezni, lesznek bazi nagy fegyverek, lesznek dinoszauruszok (jól is néznek ki nélkülük) tömegestül, és lesznek rosszfiúk is (a játék története szerint egy rivális cég le akarja nyúlni a dinók DNS-ét, és emiatt szabadul el a pokol harmadszor is a szigeten). Sajnos kipróbálni nem lehetett a játékot, csak az odaállított hölgyike mutogatta a dolgokat. Ebből leszűrtük, hogy lesz benne legalább egy olyan rész, amikor egy katonai szállítójárművel kell végigszáguldanunk az egész szigeten, az embereket elütve, a dinókat és az egyéb akadályokat kikerülve (valószínűleg az előzetes verzió hibája volt csak, hogy különösebb gond nélkül át tudtunk hajtani egy triceratopszon. Tetszett az az effekt is, ami a nagy dinók érkezését jelzi előre: a tavakban fodrozódik a víz, a fák megremegnek, ha közeleg a T. Rex. Hangulatos darab lesz, ha nem bírsz várni a következő Dino Crisisig, akkor feltétlenül nézd meg!





Unison: Rebels of Rhythm and Dance (Tecmo)

Az Unison meglehetősen vegyes fogadtatásban részesült. Először lássuk a jót: a Space Channel 5-re emlékeztető táncolós játékot minden nap egy három leánykából álló formáció - Nuance névre hallgatnak - népszerűsítette. Mivel meglehetősen khm... bögyösek voltak, megkapták a megfelelő figyelmet a show látogatóinak férfirészétől (ez körülbelül 95%-ot jelentett), minden előadásuk alatt hatalmas tömeg gyűlt össze a stand körül. Tulajdonképpen ezzel zárult is az Unison körüli jó dolgok listája, ugyanis a Tecmo sorozatindítónak készülő játéka olyan mértékű sikertelenséget volt képes felmutatni, hogy a cég teljhatalmú emberei mereven elzárkóztak a folytatás finanszírozásától. Európában azért még kiadják, próba-szerencse alapon. Kipróbáltuk, nagyon nem ment, elkullogtunk.



Star Trek Voyager: Elite Force (Majesco)

Az Elite Force egy FPS, ami - tadaam! - a Star Trek világában játszódik. Bár ezen játékok legtöbbje igazán csak a Star Trekkel szimbiózisban élő egyedeket vidítja föl, ezzel a programmal mégis más a helyzet. Az Elite Force ugyanis a Star Trek-öntet nélkül is megállná a helyét, olyan jól sikerült. A grafika jó lett (bár nem ez volt a legszebb FPS az E3-on), de ami nagyszerű, az a játék sokszínűsége és hangulata. Űrhajónk egy különleges fegyver hatására az univerzum egyik igen fura zugában köt ki, ahol csak hajóroncsok, veszélyes idegenek és kalózok találhatóak (nem beszélve az idegen kalózokról). Mint a hajónk rohamcsapatának leendő vezetőjét, minket bíznak meg a legkülönfélébb missziók végrehajtásával: egyszer kalózok támadnak meg minket, másszor madárszerű idegenek rabolják el társainkat, utána a egy másik hajóról kell visszalopni az eltávozáshoz szükséges felszerelést - egyszer még a nyílt űrbe is ki kell merészkednünk, ahol egy elrontott ugrás is halálos. Mi aztán abszolút nem vagyunk "trekkie"-k, de PC-n mi is végigjátszottuk a programot - várhatóan ezt meg fogjuk tenni a PS2-es változattal is.





Top Gun Firestorm (Titus)

Yiháááá! Ha valamikor is álmodtál arról, hogy Tom Cruise helyett te repkedsz az égben egy F-14-es nyergében, akkor nem kell tovább várnod, itt a nagy alkalom az életedben. Így fogadott minket a Top Gun mellett álldogálló vidám fiatalember, sajnos csalódnia kellett - mi ugyanis nem dédelgettünk ilyen álmokat - ellenben igencsak tetszett a játék, amely toronymagasan kiemelkedett a Titus kínálatából. Csodaszép akciójáték, ami még az Ace Combat 4-et is megszoríthatja - ha nem tolják el.

Mobile Suit Gundam: Journey to Jaburo (Bandai)





A Bandai egyik legjobban tejelő sorozata, a Gundam-széria újabb fejezetekkel gazdagodik idén. A Journey to Jaburo egy stratégia, amiben az óriási robotokat úgy kell irányítanunk a kilenc szint valamelyikén (ez nagyon kevésnek hangzott, de a fejlesztő esküdözött, hogy legalább 15 órát igényel majd egy végigjátszás, és egy igazi Gundam-fan nyilván nem csak egyszer ugrik neki), hogy az fájjon az ellenségnek. Mivel nagy túlzással sem lehet minket Gundam-mániásoknak nevezni, hamar elvesztünk a különféle Gundamok, tv-sorozatok, karakterek, háborúk szövevényes rendszerében, ám ez sem zavart abban, hogy a gyönyörű grafikát csodáljuk. Tudatlanság ide, kuszaság oda azt el kell ismerni, hogy a Gundamos programok fantasztikusan látványosak - igaz, a japán szöveg miatt játszani nem sikerült velük.

LEGO Racers 2 (LEGO Media)

Bár a legutóbbi LEGO-játék (a LEGO Island 2) meglehetősen halványra sikerült, nem szabad feladni a reményt, hogy egy szebb és békésebb jövőben eljövend egy igazán élvezhető LEGO-program. Úgy tűnik, a csodára nem is kell sokáig várni, mert a LEGO Racers 2 egész jó lett, legalábbis azon két pálya és versenyző alapján, amit módunk volt kipróbálni. Ugyan a grafika tekintetében "némileg" elmarad a GT3-tól, ám - főként gyerekek számára - talán könnyebben emészthető. Mi mindenesetre jól szórakoztunk a többjátékos-móddal.





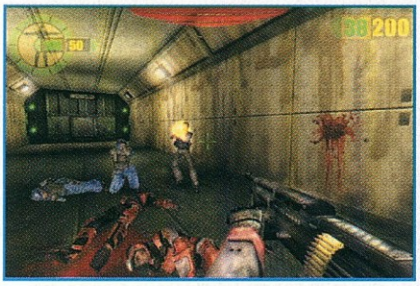
Dragon Quest VII (PSX) (Enix)

Végre kipróbálhattuk, hogy miért is őrült meg annyira négymillió japán, ennyien vették meg ugyanis a sorozat hetedik részét. Hááát, minket nem nagyon győzött meg, bár ehhez azért hozzá kell tenni, hogy nem játszottunk vele órákat: kóboroltunk egy kicsit az első városban, levertünk pár idétlenül kinéző goblint, és eltévedtünk a menükben. Biztos van benne valami, ha ennyien megvesznek érte, mindenesetre rajtunk kívül csak japánokat láttunk az Enix-stand közelében, kétséges, hogy angolul is akkora sikert fog aratni, mint keleten. Valószínűleg az sem tett jót a reputációjának, hogy a Final Fantasy Collection is ki volt állítva, a Square pedig - mint az köztudott - kiemelt helyet foglal el kicsiny szívünkben.

Red Faction (THQ)

Az E3 egyik leglátványosabb First Person Shootere mindenképpen a Red Faction volt. Szinte hihetetlen, hogy a Volition-ös fiúk mit ki nem hoztak a fekete dobozból: csodálatos textúrák, gyors, pörgős játékmenet, és néhány jelentős újítás jellemzi a játékot. Ilyen újítás az, hogy a legtöbb helyen szabályosan utat robbanthatunk a falon keresztül, vagy hogy ötféle járművet használhatunk - köztük olyan egzotikumokat, mint egy tengeralattjáró vagy vadászgép. Ehhez osztott képernyős hentelés és helyenként brutális látvány járul. Következő számunkban valószínűleg már teszteljük.





Sled Storm 2 (Electronic Arts)





A Sled Storm 2 tulajdonképpen nem más, mint az SSX hójáróval. Tizenkét versenyző közül választva kell minél gyorsabban elérni a célt. Természetesen a levegőben zúgva trükközhetünk is (egyszer sikerült felállni a masinára - leérkezéskor igen rosszul járt versenyzőnk), a sikeresen végrehajtott mutatványok pedig feltöltik a boost-meterünket. Ez akkor is töltődik, ha utat törünk magunknak például egy bokros részen keresztül, vagy ha sikeresen beletaszítjuk egyik társunkat egy kisebbfajta szakadékba - ha pedig megtelt, akklor kihozhatjuk karakterünkből az állatot: az általunk látott fickó vad üvöltésbe kezdett, és kék fényhatás kíséretében mindenkit félrelökve beszáguldott a célba. Kicsit furcsa, hogy az EA magának csinál konkurrenciát, de amíg minden programjuk ilyen jó, addig nincs baj.

Yanya Caballista featuring Gawoo (Koei)



Ez a játék volt az, ami porrá zúzta önbecsülésünket. A Yanya Caballista nem más, mint egy gördeszkás játék, ahol a különféle mutatványokkal nem pontokat szerezhetünk, hanem a földet megtámadó Gawoo-kat pusztíthatjuk. Többjátékos-mód is van, ahol az győz, aki több lufit gyűjt össze meghatározott idő alatt. Állítólag. Lehetséges - sőt, valószínű -, hogy bennünk van a hiba, de tízperces tököréssés után még csak elindulni sem tudtunk, pedig a végén már minden gombot nyomtunk a lehető legkülönfélébb kombinációkban, amit csak a szerencsétlen kontroller tervezője megálmodott. Ennyit tudtunk, nem többet. Számunkra minden valószínűség szerint lezárult az élet teljességéhez vezető út, reméljük nektek nagyobb szerencsétek lesz. A készítőknek pedig a szerkesztőség puha vackából üzenjük, hogy talán, esetleg, ha úgy hozza az élet, át lehetne állítani azokat a *** gombokat.

Star Wars Racer Revenge: Racer II (Lucasarts)

Amikor 1999-ben megjelent a Star Wars-saga legújabb része, a Racer szinte minden platformra megjelent. Szinte mindegyikre, csak PlayStation-re nem, mondván, hogy nem bírná a hardver az éktelen száguldást (némiképp ellentmond ennek, hogy GameBoyos verzió azért készült) - az újgenerációs Sony-konzol megjelenésével azonban ez a probléma is eltűnt; a Racer II csak és kizárólag PS2-re fog megjelenni (amikor GameCube- és Xbox-verziókról kérdezősködtünk, mosolyogva válaszolta a fejlesztő, hogy egyelőre csak PS2-n lesz elérhető, többet nem mondhat). A játék ugyanazt nyújtja, mint korábbi inkarnációi: iszonyatosan gyors száguldást a galaxis minden zugában. A kiállított verzió (ez így talán túlzás, csak előre egyeztetett időpontban lehetett megnézni a LucasArts játékait) meglehetősen gyerekcipőben járt, félpercenként lefagyott, és csak egy pálya volt kipróbálható, ám amikor működött, akkor nagyon klassz volt. És hogy mitől második rész? Több pályát és versenyzőt lehet majd kipróbálni - ennyi.





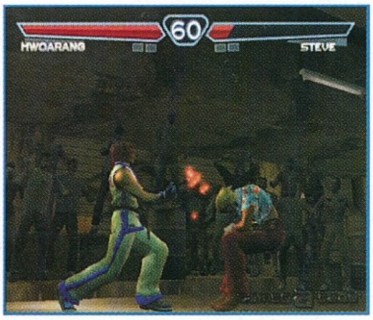
Spy Hunter (Midway)



A Midway feltámasztotta egyik játéktermi klasszikusát, a Spy Huntert - ezzel egyidőben be is fejezték a játéktermi masinák gyártását, mert az othoni gépek egyre nagyobb tudása miatt észrevehetően visszaesett a kereslet irántuk. Interceptor névre keresztelt futurisztikus autónk rengeteg előnyös tulajdonsággal bír: nem fogyaszt sokat, hátra lehet dönteni az üléseket, rengeteg rakéta fér el benne, és Transformerseket megszégyenítő módon tud átalakulni mindenféle egyéb közlekedési alkalmatossággá. Problémás esetben - pl. nagy sebességgel közeledik felénk egy folyó - átváltozhatunk motorcsónakká vagy jet-skivé, és így kerülhetjük el az autóban megfulladás szomorú élményét. A játék a meglehetősen egyszerű "aki szembe jön, az ellenség" felépítést követi, ami ugyan pörgőssé, de egyben unalmassá is teszi a Spy Huntert. A grafika néhol egész szép volt - ez főként a szárazföldi pályákra vonatkozik -, ám a robbanások nagyon bénán néztek ki. Ha teljesen beleszerettél a 007 Racingba, akkor ez a te játékod lesz.

Tekken 4 (Namco)

Az egyik leginkább várt játék az E3-on mindenképpen a Tekken 4 volt - pesszimista jóslataink beigazolódtak, ugyanis csak egy rövid (és itt a rövid cirka tíz másodpercet jelent) videót láthattunk, és hiába faggattuk a meglehetősen morcos PR-osokat, nem voltak hajlandóak semmit sem mondania játékról. Persze nem lehetett ilyen könnyen lerázni minket, végül sikerült szereznünk pár képet a játékból. A Tekken 4 nem mutat túl nagy fejlődést a grafika terén, bár ez nehéz is lenne, a TTT ugyanis nagyon magasra tette a mércét. A negyedik epizódban ott folytatódik a Tekken-sztori, ahol a harmadik epizódban abbamaradt, a játékban nagy újításokat nem szabad várni, a legtöbb dolog marad a régi - és jól bevált. A pályák kicsit nagyobbak, és lesznek rajtuk interaktív (értsd: összetörhető) részek is, bár nem olyan mértékben, mint a DoA 2-ben - azért a fejlődést így is hatalmas ezen a téren. A legfontosabb kérdésre már megkaptuk a választ, Hwoarang szerepel a programban! Néhány új karakterről is tudomást szereztünk már: Eddy helyett jön egy Christie nevű leányka, legy egy Craig Marduk nevű böhöm fickó, és végül fellép a boxoló Steve Fox is a buliban. A képek a játéktermi verzióból valók, ami augusztus tájékán jelenik meg - természetesen először a japán játéktermekben.



Gallop Racer 2001 (Tecmo)





Nagy az istenke állatkertje. Bőséggel elférnek benne példának okáért lovak. Meg olyanok is, akik képesek játszani lóversenyes játékokkal (ez egyedül Grath kolléga véleménye, a szerkesztőség egésze nem tud azonosulni egy ilyen kirekesztő kijelentéssel - elnézést kérünk társunk ilyetén viselkedéséért, meg fogjuk róni). A Tecmo lóügyi főigazgatója - értsd: a Gallop Racer 2001 fődesignere - barátságosan fogadott minket, elmagyarázta, hogy ez az első lovas játék PS2-re, és hogy milyen jól mennek az ilyen programok Japánban. Valószínűleg a szusi, a tamagochi, és a pokémonok nyugati diadalmenetéből erőt és ihletet merítve elhatározták, hogy nem nyugszanak, amíg az amerikai piacot meg nem változtatják: reményeik szerint félmillió darabot tudnak majd belőle elpasszolni az Államokban. Amúgy a játék nagyon jól nézett ki, a lovak - állítólag - 40.000 poligonból álltak, és nagyszerűen voltak animálva, még a sörényük is lebegett a szélben. Csak hát minek...?

Final Fantasy X (Squaresoft)

A kiállítás legjobb játéka számunkra - GameCube ide, Xbox oda - mindenképpen a Final Fantasy X volt. Összességében legalább öt órát töltöttünk el vele, többször végigjátszottuk a demót (a végén már hegesztőpisztolylyal-felszítóvassal kergettek el minket a Squaresoft henger alakú placca környékéről). A játék sajnos ugyanaz a demo volt, amit a TGS-en is kiállítottak, ennek folyományaként az elhangzott párbeszédekből nem sokat értettünk meg, de így is rendkívüli módon élveztük. A grafika páratlan, nem volt olyan PS2-játék, ami megközelíthette volna, a videóktól lehidaltunk (ezeket a Sony-stand közepén álló videogömbre folyamatosan vetítették), a csaták pedig egész kezelhetőek voltak. Hihetetlenül jól nézett ki Ifrit megidézése (Yuna a tűzisten vállán üldögél, és lógázza a lábát), rengetegszer levertük a kék és amőbaszerű Blobrát, a szint főellenségét, és percekig csodáltuk a vízeséseket. Ha a Square tud ilyet, akkor mások miért nem? A játék időközben elkészült, július 19-én jelenik meg Japánban, Amerikában 2002 februárjáról beszélnek, az európai megjelenést illetően pedig még tippelni sem mert a segítőkész Square-es fickó. Némileg ide kapcsolódik, hogy a Final Fantasy XI igen előrehaladott állapotban van (50-60%), elsőként PS2-re és PC-re jelenik meg, utána Xbox-ra, és ha a Nintendo-elnök Yamauchi úr beleegyezik (erre nem sok esély van), akkor kiadják GameCube-ra is.



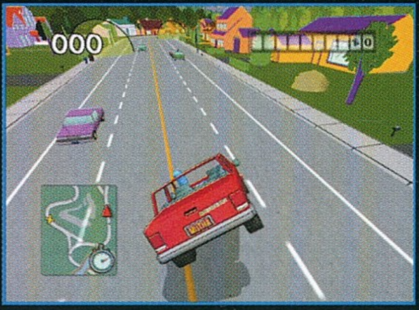




C.A.R.T. Fury (Midway)

A Midway legutóbbi játéktermi átirata nem más, mint egy adrenalinnal és brutalitással átitatott autóverseny. A játék egy alternatív világban játszódik: a bajnokság néhány futama valós helyszíneken játszódik (például Indianapolisban), míg mások - és ebből van a több - kitalált helyszíneken vannak megrendezve. Utóbbiak közül kiemelkedik egy havas pálya, ami meglehetősen furcsa, figyelembe véve, hogy autóink mennyire hasonlítanak a Forma-1-es gépekre. Miközben kipróbáltuk a játékot, örömmel vettük észre, hogy itt bizony figyeltek a törésekre, egy-egy komolyabb kakaskodás után a fél pályát beborították az alkatrészek. Ez legtöbbször versenyünk végét jelentette, ugyanis általában mi voltunk a pazar grafikai bemutató szenvedő felei. Minket meggyőzött, csak az volt a kár, hogy nem lehetett egymás ellen nyomulni. Ha ezt az apró hiányosságot helyretennék, biztos vevők lennénk rá.





The Simpsons Road Rage

(Fox Interactive)

Ezt az autóversenyt nem igazán tudtuk hová tenni. Adva van egy erős gép (illetve kettő, Xboxra is megjelenik a program), amire elkészítenek egy ilyen... izét. Mint az a képekből is látszik, a grafika pórias (a készítők szerint egyedi - amire egy bizonyos szemszögből nézve a dolgot még bólinthatunk is), bár az igaz, hogy a Simpsonokra sosem a vizuális hegycsúcsok meghódítása volt jellemző (ahhh, minő képzavar!). Ugyan szaggatásra még a legrosszindulatúbb firkász sem bukkanhatott - ez volt a fejlesztők egyik legnagyobb büszkesége - ám ez valahol természetes is. Mivel minket még DJ Bobo lemezek geésznapos bömböltetésével sem lehetne rávenni arra, hogy végignézzünk egy Simpsons-epizódot, nem vágtuk magunkat hanyatt a Road Rage-től.

Kessen 2

(Koei)



A Koei az a cég, amelyik - tegyük hozzá szerencsére - mindent megpróbál, hogy a stratégiai játék kategória elfogadott műfajjá váljon a konzolok világában is. Mindehhez még tehetség is járul, játékaik igazi gyöngyszemek. A Kessen 2 is pompás lesz; problémánk mindössze azzal volt, hogy a kiállított változatot teljes egészében japán nyelven élvezhettük. Mivel ezirányú tudásunk meglehetősen csekély - mondhatni elenyésző - igen sokáig tartott, amíg ki tudtuk silabizálni, hogy hogyan kell a lovasságot csatába küldeni. Amikor sikerültek az egyszerűbb manőverek, akkor a látványt csodáltuk - ugyanis a Kessen 2 gyönyörű lett: minden harcos, minden varázslat pompásan néz ki. Várjuk szeretettel!

Vampire Nights

(Namco)

Miközben a Sega hardvergyártóból szoftvercéggé avanzsált, egy csendes kis megállapodást kötöttek a Namcoval, hogy együtt fogják fejleszteni játéktermi automatákat. Az E3-on már kint is volt első közös gyümölcsük, a Vampire Nights - ám legnagyobb meglepetésünkre PlayStation 2-re. Mint az a játék címéből mindenki számára kiderülhet, egy jó kis horrorjátékot kapunk majd, amihez majd kipróbálhatjuk a két cég által kifejlesztett fénypisztolyt is. A játéknak igazából a hangulata fogott meg minket, ezzel a látvánnyal ugyanis nem fognak sok díjat begyűjteni. Hatásos jelenetek egész sora fogadott minket, ahogy próbáltuk visszaverni a kis hegyi falut támadó élőhalottak seregeit: a vízköpők megelevenedtek, egy szobába betévedve egy gyerekvámpírt találtunk. Jó kis játék lesz ez - reméljük hamar elkészül.



Mobile Suit Gundam Zeonic Front

(Bandai)

A Bandai második Gundamos játéka a Zeonic Front alcímet viselte, és az extázisig belelkesedett japánok (állandó tömeg vette körül a Gundamos játékokat futtató PS2-ket, ám a tömeg szinte kivétel nélkül csak japánokból állt) reakciójából ítélve valami különlegeset is tartalmazott. Amikor a játék közelébe jutottunk, kifaggattunk az egyik fejlesztőt, aki elmondta, hogy ebben az akciójátékban a Gundam-játékok történelmében először küzdhetünk a Zeoni Principátus színeiben - akármi is legyen az. A játék szép volt, sikeresen csatába is bocsátkoztunk egy másik mechhel... elnézést Gundammal és annak rendje és módja szerint fel is robbantunk. Bele kell jönni - mondogattuk magunknak, és megpróbáltuk újra: ekkor a gép fagyott le. Mi levontuk a konzekvenciát, miszerint a sors sem akarja, hogy mi Gundam-rajongók legyünk...





Stunt GP (Titus)

A meglehetősen kiábrándító Dreamcastos Stunt GP (leírásunkat pár oldallal hátrébb találhatod meg) után a Titus büszkén mutatta be a program új verzióját, ami ezúttal PlayStation 2-re van készülőben. A DC-s vátozat egyik legfőbb hibáját, a szaggatást kijavították, de még most sem ez az a program, ami miatt feldúlnánk a sarki szoftverbutikokat. A kisautók grafikáján ugyan javítottak egy keveset (másfélszer annyi poligonból állnak, mint korábban), de a pályákon egy bitet sem változtattak - ennél azért többet tud a konzol... Szerencsére van benne többjátékos-mód, ezért nem teljesen reménytelen az eset - de a hibáit azért nem fedi el teljesen ez a lehetőség. Összességében elmondható, hogy a Stunt GP pontosan illett a Titus meglehetősen sok fejcsóválásra okot adó kínálatába. Ha mindenképpen kisautókkal akarsz száguldozni, azért tehetsz vele egy próbát.





Gitaroo-Man (Koei)

A Koei nem kicsit lepett meg bennünket, amikor standjukra betévedve elsőként néhány hatalmas, idióták kinéző lényeket ábrázoló poszterrel találtuk szembe magunkat. Mint kiderült nem a berendezők cserélték el a Koei díszítő elemeit egy őrült mangás-talákozóéval, hanem csak nagy léptékben folyt a Gitaroo-Man hirdetési kampánya. A játék egy zenés-táncos játék, néhány meglepően furcsa dologgal ellátva. Először is csak és kizárólag a két analóg karra van szükség az irányításához, másrészt meg a világ amiben játszódik, meglehetősen furcs volt, mintha egy meszkalinon tartott óvodás délutáni álmába hatolnánk be - mindenfelé őrült lények (a képen a baloldali majomjelmezes a főhős) tesznek értelmetlen dolgokat. Annyira idióta a játék, hogy talán még nekünk, nem-japánoknak is tetszeni fog. Természetesen a zenéje is olyan, mint a grafikája: teljesen őrült.

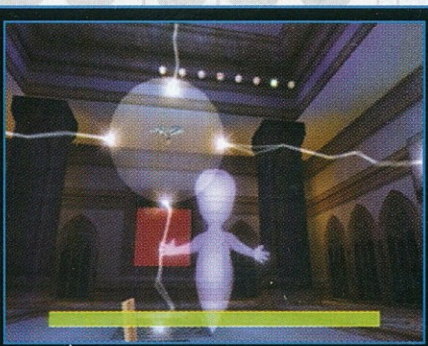
Digital Card Battle (PSX) (Bandai)

Aki teljességgel elmerült a Digimon-világ nyújtotta gyönyörökben, az valószínűleg tapsikol örömében, hogy ismét kap egy neki való játékot. Mivel mi nem tartozunk ebbe a körbe, ezért csak mérsékelt lelkesedéssel közeledtünk a játékhoz, ám kellemesen csalódtunk. A program nem más, mint egy meglehetősen bonyolult kártyajáték, amiben kedvenc digimonjainkat vezethetjük győzelemre. Az igazi persze, ha ketten játszunk egymás ellen, de a Bandai-os fickó állítása szerint a gép is rengeteg trükköt tud. A csatajelenetek meglehetősen igénytelenek, de a 200 lapos választék lehetőséget kínál arra, hogy valaki kultúráltan töltse el az idejét.





Casper Spirit Dimensions (TDK)



A Casper meglehetősen kicsiny lelkesedést támasztott bennünk, és azt is lelohasztotta a játék mellett álldogáló fásult fickó, aki meglehetősen szűkszavú és kelletlen volt (talán nem az utolsó nap kellett volna megnézni, de hát az idő elment a Final Fantasy X-nél). Az elsősorban gyerekeknek készülő akciójátékban a vidám szellemet kell irányítanunk, és a gonosz Kiboshokat kell leradíroznunk négy pályáról. Igen, négy egész pálya lesz, amiken száz ellenfél kapott helyet. Először még örültünk: lehet, hogy százféle ellenfél lesz? De nem, a mogorva TDK-s állítása szerint száz darab ellenség vár ránk. Ha a külcsín fantasztikus lett volna, talán meg is bocsátottuk volna a tartalom hiányosságait (hiányát...), ám - amint az a képeken is látszik - azzal sem volt minden rendben. A szellemek látványa pedig messze elmaradt a GC-s Luigi's Mansionban találhatókétól.

Ace Combat 4: Shattered Skies (Namco)

A Namco legnagyobb csinnadrattával (ez náluk azt jelentette, hogy nem három tévén lehetett kipróbálni, hanem nyolcon) bemutatott játéka az Ace Combat 4 volt - megérdemelten. A régi recepten nem változtattak, minden maradt a régiben, csak a látvány turbózták fel. Azt viszont nagyon! Repülőinket nem lehet megkülönböztetni az igaziaktól, úgy árnyékolódnak, úgy fénylenek, mintha csk valódiak lennének. Az élethűség persze csak a grafikára vonatkozik, nem kell attól félni (abban reménykedni), hogy a játék szimulátor lesz, több kilós kézikönyvvel. Állítólag ebben a részben nagyobb figyelmet szentelnek majd a történetnek, mint az előzőben. Sajnos nem nyílt lehetőségünk rá, hogy egymást lekergessük, lerobbantsuk az égről, pedig szívesen megtettük volna. MIndegy, még ez sem gátolt meg minket abban, hogy többször kipróbáljuk. A sorozat legjobbja!





Barbarian (Titus)



Herkules- és Xéna-sorozatok inspirálhatták a Barbarian című Titus-játékot. A programban tizenkét meglehetősen agresszívan kinéző "sportolót" vezethetünk csatába, illetve az arénába. A játékban szereplő sport neve hentelés, avagy össznépi gyilkolászás. A lényege az, hogy beterelik a vérszagra gyűlő versenyzőket egy hatalmas – csapdákkal és rejtett helyekkel gazdagon díszített – arénába, ellátják őket minden földi jóval (értsd: hatalmas fegyverek, gyógyító folyadékok) és miután a pályabírók elmenekültek, megkezdődik a harc. A meglehetősen különös koncepció egész jól is működhetett volna a gyakorlatban, ám a játék magán hordozza az általunk már csak Titus-kórnak nevezett fura átok minden jelét: a grafika már finoman szólva is pocsék – amikor a pályatervező büszkén mutatta meg, hogy a nagyobb sziklákat is fel lehet kapni majdnem rosszul lettünk, mert az a bizonyos szikla körülbelül 15 poligonból áll (a gyakorlatban ez azt jeleni, hogy egy húszoldalú dobókocka hozzá képest már gömb). Maguk a játékosok sem mutatnak semmi különöset (valószínűleg az volt a baj, hogy az E3-on túl sok kiemelkedő játék volt kiállítva, ezért az átlagos megvalósítás már hibaként tűnt fel), ami velük kapcsolatban nagyon tetszett, az az előzetes rajzok gyűjteményéből álló füzetecske volt. Itt láthattuk, hogy a designerek nem rosszak, de akik leprogramozták a Barbariant, azok nem álltak a helyzet magaslatán.

Aliens: Colonial Marines (Fox Interactive)



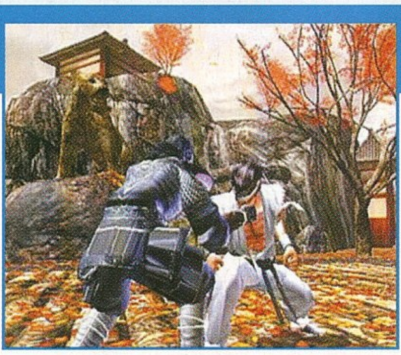
A legszebb PS2-es FPS a Colonial Marines volt - fura módon kicsit eldugott helyen, az egyik nagy terem szélén állították ki. A játék különlegessége - már azon kívül, hogy elszálltunk a grafikája láttán -, hogy nem egyedül kell küzdenünk a nyálkás Alienek ellen (az ő szerepüket sajnos nem játszhatjuk el), hanem egy négyfős csapat vezéreként. Minden bevetés előtt nekünk kell kiválogatni, hogy melyik emberünket vigyük, és melyiket ne, mérlegelve azt, hogy az adott feladathoz mire lesz szükség: egy szabadítóakcióhoz legalább egy olyan katona is kell aki ért a gyógyításhoz, ha egy királynő fészkét kell megrohamoznunk, akkor viszont csak a tűzerő számít. Nyálcsorgatva bámultuk a játékot, ami könnyen megszoríthatja a Red Factiont is.



PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn (TDK)

A PRYZM nem igazán fogott meg minket. A játék tulajdonképpen leginkább a Zeldára hasonlít, csak kevesebb mellékküldetéssel: hatalmas területeket kell bejárnunk, közben rengeteg lényt kell levernünk. Egy furcsa párost kell irányítanunk: Karrockot, a gnómot, és Pryzmet, az unikornist. Mindegyikük speciális képességekkel bír, amiket ki kell használnunk kalandjaink során. A címből adódóan folytatása is lesz...

Virtua Fighter 4 (SEGA)





A Sega egyik legsikeresebb játéksorozata a Virtua Fighter negyedik fejezetéhez érkezett. Hosszú töprengési folyamat után a Sega bejelentette, hogy a Virtua Fighter 4 nem jelenik meg Dreamcastra - pedig ezt a játékot majd' minden DC-tulaj örömmel fogadta volna. Merthogy a Virtua Fighter 4 igencsak látványos lett - a kezelhetőség pedig maradt a régi jól bevált (három gomb van összesen, amit használnunk kell, van egy ütés, egy rúgás és a védekezés). Minden régi karakter visszatér, és két új versenyzőhöz is szerencsénk lesz: lesz egy Vanessa nevű karatés leány, és egy Lei Fei nevő shaolin szerzetes. A képek még a játéktermi verzióból valók (várhatóan egy hónapban jelenik majd meg a Namco Tekken 4-ével), de a PS2 ugyanezt a szintet fogja hozni - fantasztikus, ahogy a harcosok nyomot hagynak a hóban, vagy ahogy a madarak repkednek az erdőben fáról fára. Mindenképpen beszerzendő!



Monster Rancher 3 (Tecmo)

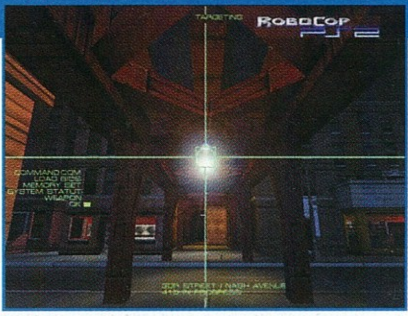
A Monster Rancher-sorozat (Japánban Monster Farmként közismert) harmadik része (persze nem számolva a megannyi GameBoyos inkarnációt) egész pofás lett. Bár ismerősi körünkből csak és kizárólag LaWMaN képes játszani különféle Poké-, Digi-, és ki tudja milyen -monokkal, még mi is vívtunk pár csatát. A Monster Rancher 3-ban meglehetősen egyedi módszerrel tudunk szörnyeket kreálni: bele kell rakni egy cd-t vagy egy DVD-t a PS2-be, és az az azon található, véletlenszerű helyről választott adatokból rakja össze a szörnyet. Ki is próbáltuk, egymásnak engedtünk egy lényt, amit a Tecmo-press cd-jével kreáltunk egy olyannal, amit egy Interplay press-cd segítségével alkottunk. Az eredmény ugyan a Tecmo ellen szólt (a kis Interplay-szörny pár kör alatt meglehetősen keményen leverte), a játék azonban jópofának tűnt. Különösen ajánlott olyanoknak, akik hatalmas cd- vagy DVD-gyűjteménnyel rendelkeznek, ők akár a világ végezetéig is generálhatnak maguknak szörnyikéket.

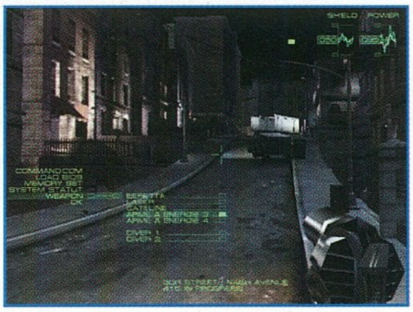
Legion: Legend of Excalibur (Midway)

A Legion – amely a Midway legjobb játéka volt – tulajdonképpen nem volt más, mint egy teljesen felturbózott Gauntlet, csodálatos történettel és remek grafikával ellátva. A játék sztoriján egy profi író dolgozik, így fordulatos, változatos történetre számíthatunk. A küldetésben, amit kipróbáltunk, például egy erdei tolvajbanda ellen indultunk, ám felfedeztük, hogy egy szekta irányítja a rablókat. A papokat már sokkal nehezebb volt leverni, mint a közönséges gonosztevőket, köszönhetően annak, hogy különféle varázslatokat használtak (tűzgolyó, villámcsapás...). Egy misszióban maximum négy karaktert irányíthatunk, akik ismerősek lehetnek az Arthur-legendából: főhősünk maga a király, de Sir Lancelot, Sir Gawaine és néha még Merlin is tagja lehet kicsiny csapásmérő egységünknek. Közülük egy időben csak egyet irányíthatunk, akik magukra maradtak, azok csak bambán bámultak magunk elé: egyik emberünket sündisznóvá változtatták az ellenfél íjászai, egy másikat pedig megsütötte egy gonosz pap. Az egyik fejlesztő elmondása szerint a végleges verzióban ezt megváltoztatják, akiket magukra hagytunk, azok defenzíven fognak viselkedni. Remek kis játék lesz ez!



Robocop (Titus)





Na igen, nyertesünkről végre szót ejthetünk. A Final Fantasy X mellett talán a Robocop volt az a program, ami egyáltalán nem osztotta meg a szerkesztőséget, igaz, teljesen ellenkező előjellel. A játékban egyetlen dolog volt, ami nem volt teljességgel elfogadhatatlan, mégpedig a kijelzők, amik "élethűen" ábrázolták azt, amit a filmekben láthattunk. De a többi...! Az ellenfelek egyrészt ostobák voltak, másrészt meg csúnyák, a fegyverek kidolgozatlanok, a hangoktól betegre röhögtük magunkat, a fejlesztők egész végig panaszkodtak (speciel, ezt meg tudjuk érteni), a pályák pedig kritikán aluliak lettek. Nem viccelünk, de tényleg akkor járna legjobban a Titus, ha kihajítanák az egészet az ablakon, és nekiállnának egy új fejlesztőcsapattal a dolgoknak - így pár ezernél többet nem fognak eladni (és akik megveszik, valószínűleg azok sem fogják végigszenvedni). Teljességgel elfogadhatatlan.

Hot Wheels Extreme Racing (PSX) (THQ)



A THQ vércseként csapott le a felszabaduló Hot Wheels licencre (korábban az EA-é volt), és rögtön neki is álltak belőle fabrikálni egy játékot. Ilyen címmel persze nem is szabad mást várni, mint egy szokásos, felvehető fegyverekkel és merész pályákkal ellátott kart-játékot, persze úgy, hogy járgányaink másai esetleg ott pihennek az egyik fiók mélyén. Nem igazán értettük, hogy miért PSX-re kezdték el készíteni a játékot, az egyik fejlesztő azonban elmagyarázta: mivel a komolyabb játékosok mind fejlettebb hardverre váltanak, a PSX-üket odaadják öcsinek/huginak, és mivel ők alkotják a célközönséget, rá fogják venni szüleiket, hogy vagyék meg nekik ezt a játékot. Körmönfont stratégia, az már biztos. Nem vagyunk benne biztosak, hogy bejön, de már a tervért is érdemelnek valamilyen díjat a THQ PR-osai.

Soldier of Fortune (Majesco)

A Soldier of Fortune az egyik legnagyobb balhét kiváltott játék volt tavaly, köszönhetően annak, hogy minden eddiginél részletesebben mutatta be, hogy mi történik akkor ha valakit fejbelőnek egy shotgunnal. A játék négy atombomba ellopása körül játszódik, természetesen nekünk kell visszaszerezni őket, akárhová vitték is őket - legyen az egy száguldó vonat Szudánban, egy titkoz laboratórium Szibériában, Szaddam Husszein magánpalotája Irakban, a belgrádi csatornarendszer, vagy az egyik tokiói bűnbanda főhadiszállása. Természetesen eközben meg kell rendszabályoznunk az ellenünk törő botor katonákat, lehetőleg úgy, hogy fájjon. A fegyverek meglehetősen élethű nyomokat hagynak az áldozatokon; összesen 26 helyen sebesülhetnek meg a karakterek, természetesen mindegyik sebesülés más és más következményekkel jár. Ha valakit eltalálunk a lábai közt egy nagyobb kaliberű fegyverrel, akkor az egy sikoly után egyből elhanyatlik, ha viszont valakinek csk a csuklóját lőjük el, az még legtöbbször tud harcolni. Külön örömöt jelent, hogy késünket hajigálni is tudjuk, a legcsendesebb megoldás mindig az, ha hátulról fejbedobunk valakit. Bájos játék, bájos embereknek.





Klonoa 2: Lunatea`s Veil (Namco)

Klonoa második kalandja nagyszerű lett! A nagyfülű (vagy akármi is az, ami lifeg mögötte) lény egy hihetetlenül hangulatos platformjátékban kapott helyet, ahol egy Tat nevű macskát kell legyőznie. Az E3-on már egy angol nyelvű változat volt kint, nagy tömeg mégsem vette körül. Pedig nagy sikert érdemelne, mert rengeteg jó ötlet van benne!



Escape from Monkey Island
(LucasArts)





Guybrush legújabb kalandjáról már olvashattál nálunk (2001/5. számunkban), az E3-on már ki is próbálhattuk a 95%-os készültségi szinten leledző játékot (azóta már meg is jelent Amerikában). A már régebben megjelent PC-s verziótól csak apróságokban különbözik a játék - a büszke fejlesztő két dolgot emelt ki: ahogy haladunk előre a történetben, úgy tekinthetünk meg egyre több vázlatot, előzetes szkeccset egy külön menüpontban (na ez volt az, ami cseppet sem hozott minket lázba), valamint az egyes szereplők nyolcszor annyi poligonból állnak, min t a PC-s változatban. Hát, ők biztos jobban tudják, első blikkre mindenesetre nem nagyon tűnt föl, de csak nem akartak átverni minket. Mit is mondhatnánk még...? Yikes!







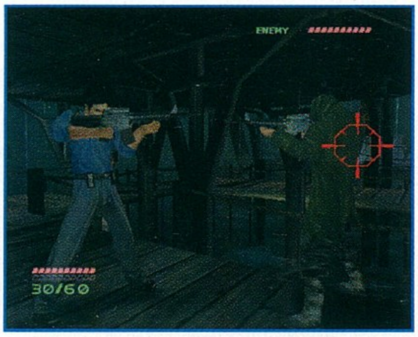
MX 2002 Featuring Ricky Carmichael
(THQ)

Motocross fronton túltermelés jelei mutatkoznak: McGrath az Acclaimnál berreg, az EA is felvette a repertoárjába a dolgot, és állítólag a Sonynál is készülődik valami ilyesmi. A THQ megoldása mindenesetre a legjobb az eddig látottak közül. Rengeteg pálya, kitűnően animált motor(os)ok (a kerekek külön-külön reagálnak a talajra, egy-egy motor 4000 poligonból áll) jellemzik a játékot. Hangja még nem volt, de párat így is trükköztünk vele, mentünk pár kört, és estünk néhány olyat, hogy abba egy átlagos állóképességő exkavátor is belerokkant volna. A táj még meglehetősen kidolgozatlan, de lesz még jobb is!



Dead to Rights (Namco)

A Namco leggyengébb eresztése a Dead to Rights volt. Egy Jack nevű rendőrt irányítva kell felvennünk a harcot különféle terrorista csoportok ellen egy külső nézetből "közvetítő" kamera - no meg tonnányi fegyver - segítségével. Az igazi baj a kezelhetőséggel volt, ugyanis a kamera általában a legrosszabb helyekre állt be, az idő legnagyobb részében egy fal mögött tartózkodott. Ennek az lett a következménye, hogy a nagy mellényű fejlesztő ("majd én megmutatom hogy is kell ezt csinálni") is körülbelül egy perc alatt vérzett el, már a második ellenfél kicsinálta. Ráfér még némi polírozás...



Final Fantasy Chronicles (PSX)
(Squaresoft)

Boruljatok térdre gyermekeim, Square-istenség ismét eljött hozzánk, és megáldott minket. Ezúttal egy helyre kis pakkban elénk tártak a SNES-korszak legjobb RPG-i közül kettőt, a Chrono Triggert és a Final Fantasy IV-et. A Chrono Trigger (felső kép) – nem meglepő módon – a Chrono Cross előzménye, talán az egyik legösszetettebb RPG volt a régi konzolon. Hőseinkkel egy bizonyos Lavos nevű lény ellen kellett küzdenünk (ismerős lehet azoknak, akik végigvitték a CC-t), a játék legérdekesebb vonása az időutazás volt: különféle korokba kellett átlépnünk, és az ottani cselekedeteinkkel befolyásoltuk a jövőt. A CT-hez új videókat készítettek, és pár változtatást is eszközöltek a történetben, hogy „kompatíbilis" legyen a CC-vel. A pakk másik játéka a FF4 (középső és alsó kép) ugyan megjelent angolul SNES-re, ám az amatőr fordítás és a Nintendo üzletpolitikája miatt (minden olyan részt kivágtak belőle, amiben egy kicsi erőszak is volt, de az sem maradhatott benne, hogy főhősünk megcsókolja barátnőjét...) a rajongók nagyon húzták a szájukat. A Square meghallgatta a kívánságokat, és újrafordították az egész játékot, belerakták az angol verzióból kimaradt szörnyeket, képességeket, fegyvereket és készítettek hozzá videókat (a videók rajzoltak, nem rendereltek). Nagyon érdemes beruházni rá, két fantasztikus játék egynek az áráért mindig megéri, ebben az esetben meg pláne!







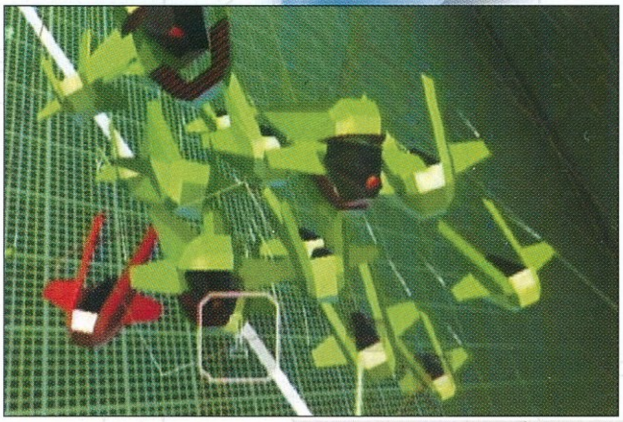


PLAYNEWS 08

Rez

Kiadó:	Sony
Fejlesztő:	Sega (UGA)
Stílus:	? (Ilyen még nem volt)
Megjelenés:	2001. vége (NTSC)

Ezzel a játékkal meglehetősen gondban vagyunk. Nem igazán értjük, hogy hogyan talál ki valaki ilyesmit, mint ez az egész Rez-dolog. A Sega már pár hónapja azzal csigázta fel a népek érdeklődését, hogy egy K-Project kódnéven futó egyedi akciójátékról áradoztak mindenfelé. Amikor lerántották a leplet a – keresztségben a Rez címet kapott – játékról, képletesen szólva az egész világ hátradőlt a székében, és így nekiállt hümmögni. A képek alapján tényleg egyedi lesz a Rez, csak azt nem tudjuk, hogy erre vajon szükségünk van-e. A programban egy fegyveres fickót kell irányítanunk, aki egy igen furcsa környezetben mászkál (ez a képeken is látszik). Amikor lelövünk egy ellenfelet, egy hangot hallunk – a játék célja, hogy a megfelelő ritmusban pusztítva el a különféle ellenfeleket, zenéket kreáljunk. Minél hallgathatóbb a muzsika, annál több pont üti a markunkat. Lehet, hogy a gyakorlatban ez jól fog működni, most azonban igen szkeptikusan tekintünk a Rezre.



Hunter: The Reckoning

Xbox

A Hunter tulajdonképpen nem más, mint a Golden Axe a temetőben (nem az illatszer, hanem az ősi Sega-játék). Ugyan elvileg misztikus, rettegést keltő hangulatot akartak kreálni (a Hunter a hasonló című horror szerepjátékon alapul), ám ez nem igazán jött össze – nem mintha nagy hiba lenne, csak éppen abszolút nem ijesztő a játék, legalábbis azon része, amit alkalmunk nyílt kipróbálni. Négy karakter (például egy őrült pap vagy a motoros rocker) közül választva kell a gonosz lényeket visszaküldenünk a helyükre, ehhez tíz fegyver áll rendelkezésre. A program tulajdonképpen nem áll másból, mint folyamatos gyakásból – a temetőben a zombik folyamatosan özönlenek ki a föld alól, és köztük kell rendet vágni. Gyakran 30-40 lény is a képernyőn van egyszerre, és lassulásnak még csak árnyékát sem észlelni. Szerencsére nem fog unalomba fulladni a játék, ugyanis akár négyen is nekivághatunk, kooperatív módban írtva le az élőhalottakat – ez ám az igazi móka!







Fejlesztő:	High Voltage
Kiadó:	Interplay
Típus:	Akció
Megjelenés:	2002. január (NTSC)



2001

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Rare
Stílus:	Verseny
Megjelenés:	2002. közepe (NTSC)

Donkey Kong Racing



Miután a Nintendo közhírré tette, hogy máris készül GameCube-ra az új Mario Kart, a Rare sokakat meglepett, hogy a híres Kong család is rajthoz áll majd valamikor 2002-ben, s földön, vízen és levegőben egyaránt fantasztikus versenyeken vesznek majd részt. Noha egyelőre még csak néhány renderelt film volt látató az E3-on, már annyit tudni lehet a játékról, hogy trópusi helyszínen lesznek megrendezve a futamok, de nem ám holmi gépek volánjai mögött, hanem különféle állatok nyergében. Akik már járatosabbak a Kongok világában, régi ismerősöket köszönthetnek újra: Donkey, Diddy, Tiny és a többi kedvenc is választható lesz, s a meglovagolható állatok között is lesz egynéhány ismerős arc – csak elég ránézni a képeinkre. A kiválasztott kedvencünket lehet majd etetni, edzeni, azaz pompás versenyállattá csak megfelelő gondoskodás után fejlődnek majd – tisztára Gran Turismo lesz az egész, csak épp mese változatban! A pompás Diddy Kog Racing után nyilván megint valami fergetegessel jön ki a Rare.





Gamecube

Onimusha 2



Az Onimusha első része megismételhetetlen sikert aratott: elsőként lépte túl az egymilliós eladott példányszámot, legalábbis a PS2-es játékok között (azóta már megvan a második is, a GT3 "személyében"). Egy ilyen sikert nem lehet folytatás nélkül hagyni, ezért természetesen a Capcomnál már lázasan munkálkodnak a folytatáson. A második rész szebb lesz, hosszabb lesz, és valószínűleg jobb is lesz, mint az előd. Tíz év telt el az első epizód óta, és a gonosz Nobunaga által vezetett démonok ismét támadásba lendültek. Samanosuke már a múlté, egy új karakterrel kell felvennünk a harcot a gonoszok ellen: egy Yagyuu Juubei nevű szamurájjal. A pontos történetről még nem sokat tudni, de az már biztosnak látszik, hogy nem lesz második karakter, (mint az első részben Kaede), csak magunkra számíthatunk. A hátterek sokkal szebben néznek ki, mint az elődben, az árnyékok azonban elég furán festenek. A megjelenésig még bő fél év van hátra – már most van egy fogadásunk, hogy túl fogja szárnyalni elődjének eredményeit.

Kiadó:	Capcom
Fejlesztő:	Capcom
Típus:	Akció
Megjelenés:	2001. március (Japán)

PS2





Propeller Arena

Fejlesztő:	Sega
Kiadó:	Sega (AM2)
Típus:	Repülős akció
Megjelenés:	2001. augusztus



DC

A Dreamcast végső napjait kétségtelenül az AM2 fogja bearanyozni. Nem csak az Outtrigger és a várva-várt Shenmue II készül a Sega legbecsesebb "műhelyében", hanem a Propeller Arena is, amiben egy dupla fedelű repülőgép pilótájaként lesz módunk harcolni a 2045-ös Légi Csata Bajnokságon. Modern, ám mégis a régi időket idéző extra fegyverek lesznek bevethetők, s ami még érdekesebb: magunkhoz hasonló pilótákkal vívhatjuk majd a csatákat, hiszen a játék online lesz játszható egyszerre hat játékos számára. (A japánoknál nem véletlenül Project Propeller Online a címe.) Érdekessége lesz, hogy egy mikrofon is jár majd a lemez mellé, amin keresztül megfenyegethetjük majd az ellenfeleinket, avagy csapatokat alkotva haditanácsot tarthatunk majd a partnereinkkel. Bíztatóan, ám ugyanakkor elég hihetetlenül hangzik mindez: kíváncsiak vagyunk, hogyan tudja majd a netes kapcsolat a hangot továbbítani anélkül, hogy a játék 60fps-sel pergő grafikája meg ne akadjon – kiváltképp itt Európában, ahol ugyebár csak 33,6k-s modemmel rendelkezünk.

Gun Valkyrie

Xbox

Fejlesztő:	Sega (Smilebit)
Kiadó:	Infogrames
Típus:	Akció
Megjelenés:	2001. december (NTSC)





A Jet Set Radio Future mellett az E3-on a Sega bemutatott egy másik Xboxos játékot is, mégpedig az eredetileg Dreamcastra fejlesztett GUNVALKYRIE-t (a DC-s verzió nem fog megjelenni; mostani Crazy Taximániás számunkban talán érdekes lehet, hogy az Xboxos Crazy Taxi Next jövő februárban érkezik, és hogy GameCubera megjelenik mindkét rész). A játék a XIX. században játszódik a Földön (valamint a környező égitesteken), azzal a nem elhanyagolható különlegességgel, hogy bolygónkon parázs csata dúl az idegenek és a modern fegyverekkel felfegyverkezett honvédők között. Mi az utóbbiak közül alakítunk egyet, mégpedig egy leányzót. A játék grafikája, és főként a játékmenet (menni és lőni) a mi tetszésünket abszolút nem nyerte meg, de az amatőrnek távolról sem nevezhető Gamespot internetes magazin véleménye szerint ez volt az E3 legjobb Xboxos játéka. Lelkük rajta, mi akkor sem láttunk benne semmi különöset, ráadásul az irányítás is borzalmas volt, amikor körbevettek minket a rovarok, csak nagyon nehezen tudtuk eltakarítani őket az útból. Reméljük jobb lesz a végleges verzió…

Dynasty Warriors 3

PS2





Kiadó:	Koei
Fejlesztő:	Koei
Stílus:	Akció
Megjelenés:	2001. vége (Japán)

A Dynasty Warrior harmadik része nem sokban különbözik a másodiktól, tulajdonképpen csak a hibákat javították ki, és néhány új lehetőséggel látták el. Ugyanúgy egyszemélyes hadsereget kell benne alakítani, ugyanúgy le tudunk mészárolni minden további gond nélkül (na jó, egy-két újratöltés bejátszhat) párezer embert, és ugyanolyan szép a grafikája. Természetesen lesznek újítások is, a legjelentősebb talán az, hogy már ketten is nekiállhatunk az aratásnak, mégpedig osztott képernyős módon. Lesznek persze új karakterek, új kombókkal egyetemben, lesznek új ellenfelek, sőt, mi is elefántogolhatunk (nem semmi munka lehetett egy ilyen jelenetnek a motion-capture megoldása…). A grafika teljes egészében az előző rész engine-je alapján készül, itt tehát a változások csak minimálisak lesznek – itt-ott egy jobb textúra, kicsivel több tereptárgy a pályákon, és hasonlók. Ha az egész játék-világot megrengető újítások nem is kapnak helyet a programban, azért mindenképpen kipróbálásra érdemes lesz.



Tennis 2k2

DC







A Hitmakernek a Crazy Taxi 2 elkészítése mellett arra is van ideje, hogy belefogjon minden idők egyik legjobb teniszprogramjának (természetesen a Mario Tennis mellett), a Virtua Tennisnek a folytatásába. A brigád nem mindennapi képességit bizonyítja, hogy annak ellenére látványos fejlődést tudtak elérni, hogy a Virtua Tennis is mind a mai napig a legszebb sportprogramok között van. Ahogy a képekből is látszik, ezúttal már a gyengébb nem képviselőivel is "harcba" szállhatunk (a hölgyek közül minden nagy név szerepel a játékban, még az ilyesmitől általában elzárkózó Anna Kurnyikova is), sőt vegyespárosok is megmérkőzhetnek. Rengeteg pálya, tucatnyi titkos teniszező és kismillió minijáték vár ránk, mindenből több, mint a Virtua Tennisben. Az immár a Sega Sports kötelékébe tartozó játékból várhatóan minden évben kapunk egyet, de ez az utolsó, ami még Dreamcastra érkezik – használjuk ki az alkalmat!

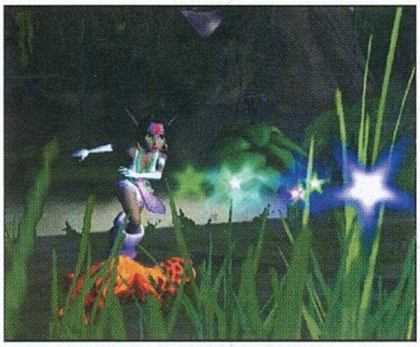
Kiadó:	Sega
Fejlesztő:	Sega (Hitmaker)
Stílus:	Sport
Megjelenés:	2001. vége

Kameo: Elements of Power

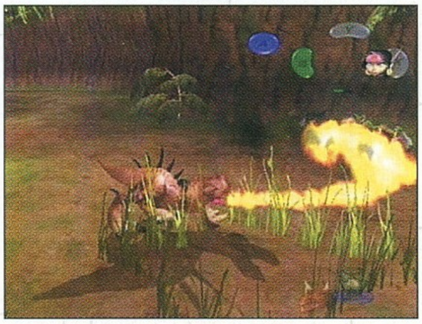
Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Rare
Típus:	"Szörnynevelgetős"
Megjelenés:	2002. közepe

Gamecube

Ha nincs erőd várni a GameCube-os pokémonra (ez egyébként csak a jövő év végére várható), akkor itt van helyette a Kameo. Meglehetősen furcsa, hogy a Rare ilyesmire adta a fejét, hogy egy Pokémon-klónt fejlesztenek, de hát haladni kell a korral. Egy Kameo nevű lányt irányítva kell mindenféle szörnyeket elkapnunk és beidomítanunk, hogy így verjük le a ránk támadókat (a játékban a hat Elementál-gyermeket kell megtalálnunk és kiszabadítanunk). A csatába magunkkal hívhatjuk néhány állatunkat, vagy ha úgy akarjuk, akkor felvehetjük valamelyiknek az alakját, és személyeses oszthatunk szét pár taslit. Természetesen állataink fejlődnek, bizonyos mennyiségű tapasztalat megszerzése után pedig "szintet lépnek": más lényekké válnak. A grafika nagyon jó lett, néhány csodás effekt (csörgedező patakok, vagy a flehevült levegő remegése egy-egy tűzlehelet után) pedig teljesen élethűvé varázsolja a játékot. Akkora sikert valószínűleg nem fog elérni, mint a Pokémonok, de legalább idősebbek számára is élvezetes lesz.







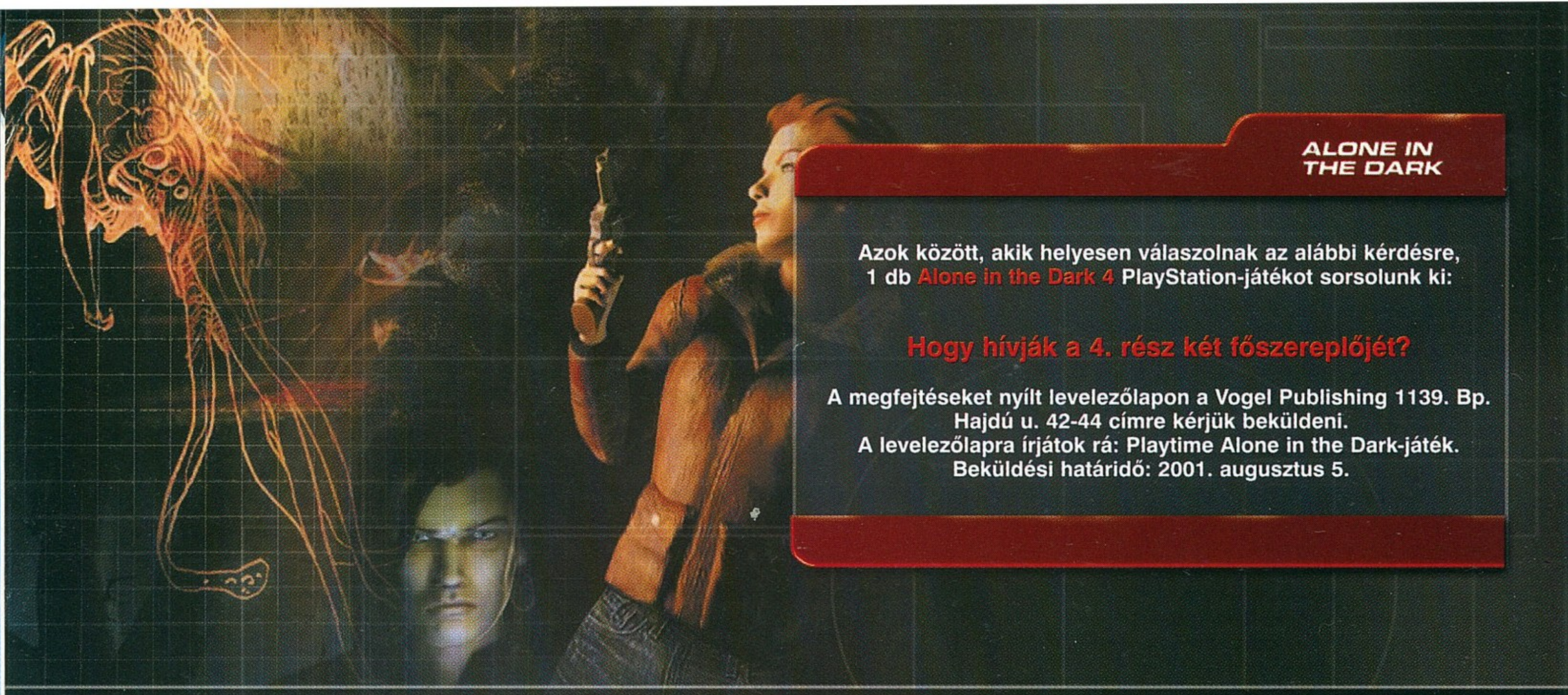
Kiadó:	Infogrames
Fejlesztő:	Sega (Amusement Vision)
Típus:	Ügyességi
Megjelenés:	2001. november

Super Monkey Ball



A Sega első GameCube-játéka már a konzol boltokba kerülésekor kapható lesz. A játékban egy kis gömbben ülő majmot kell eljuttatnunk a pálya (összesen száz helyszín lesz) egyik végétől a másikig, közben lehetőleg minél több banánt összeszedve vele. Érdekes, hogy valójában nem a majmot irányítjuk, hanem a pályát dönthetjük meg kedvünk szerint, és gömbbe zárt állatkánk menthetetlenül arra fog gurulni, amerre a jó öreg gravitáció hívja. Ez különösen akkor érdekes, ha egy egymajomnyi széles (illetve szűk) folyosón kell átjuttatni állatunkat: egyetlen rossz mozdulat, és végünk. Akár négyen is játszhatjuk majd osztott képernyővel, ám ilyenkor nem ugyanazon a pályán vagyunk, hanem mindenki a sajátján megy; kár, mert néhány jól irányzott lökéssel vicces helyzeteket lehetett volna teremteni. Külön megjegyzendő, hogy a Sega megállapodást kötött a Dole banánipari nagyhatalommal, ezért a játékban nem egyszerű, márkátlan banánokat, hanem deluxe minőségűeket fogunk felzabálni.

Gamecube



ALONE IN THE DARK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db Alone in the Dark 4 PlayStation-játékot sorsolunk ki:

Hogy hívják a 4. rész két főszereplőjét?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44 címre kérjük beküldeni.
A levelezőlapra írjátok rá: Playtime Alone in the Dark-játék.
Beküldési határidő: 2001. augusztus 5.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK



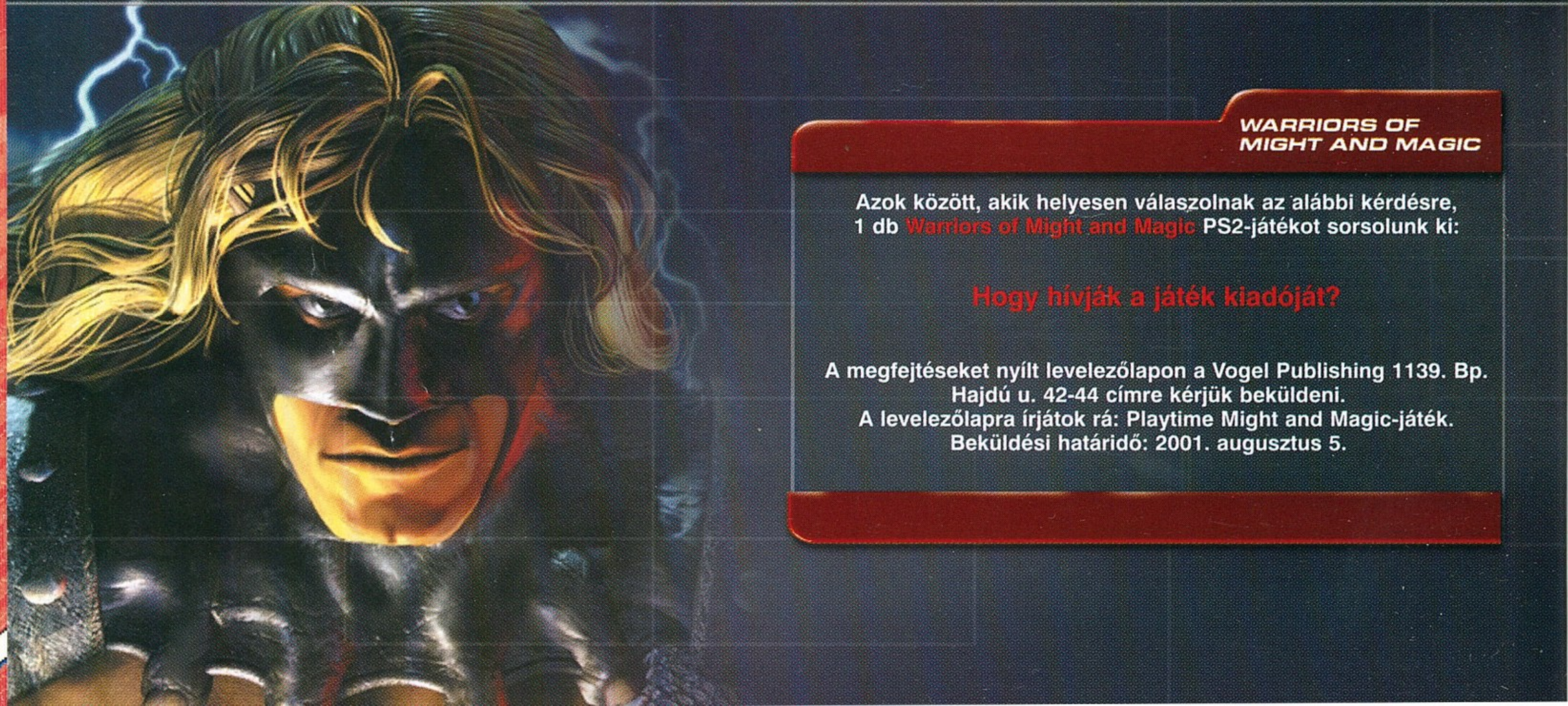
METAL GEAR SOLID 2

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db Metal Gear Solid 2 videókazettát sorsolunk ki:

Hogy hívják a játék főszereplőjét és tervezőjét?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44 címre kérjük beküldeni.
A levelezőlapra írjátok rá: Playtime Metal Gear Solid-játék.
Beküldési határidő: 2001. augusztus 5.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK



WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db Warriors of Might and Magic PS2-játékot sorsolunk ki:

Hogy hívják a játék kiadóját?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44 címre kérjük beküldeni.
A levelezőlapra írjátok rá: Playtime Might and Magic-játék.
Beküldési határidő: 2001. augusztus 5.

Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal („Barátok közt").

PLAYTEST

GRAFIKA	92 %
HANG	87 %
ÉRTÉK	83%

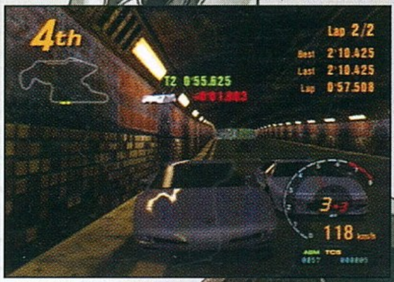
Grafika:
A játékélményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

Hangok:
Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek az eufórikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:
Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megmérettetett kategóriáján és típusán belül, játékélmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajítsuk, avagy hány hálaadó imádságot rebegjünk a készítőinek.

Infok :

- Ennyi játékos nyomulhat egyszerre
- DualShockot támogat (PS)
- NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?
- Memóriakártya szükséges
- Kormányt támogat
- Vibration Packet támogat (DC)
- Rumble Packet támogat (N64)
- Fénypisztolyt támogat





Tartalom



FELVEZETŐ KÖR

A címlapunkból már nyilván kiderült, hogy itt nemsokára feldübörögnek a motorok a Gran Turismo 3-ban, de házunk táján mostanában sokkal hangosabb dübörgést is hallhattunk: július 1-én ugyanis a Hungaroring adott otthont a FIA GT-bajnokság aktuális futamának. Ez az esemény a Gran Turismo 3 esetében két jelentős mérföldkövet is jelentett: egyrészt a magyar közönség előtt is bemutatkozott a PS2 autóversenyek új etalonjának számító kis csoda (még ha csak „félhivatalosan" is, lévén a VIP-páholyokban levő állásokban az amerikai NTSC-verziót próbálhatták ki az érdeklődők); másrészt története során először (és valószínűleg utoljára) fordult elő vele, hogy nem ez az autóverseny állt az érdeklődés középpontjában. A Viperek, Porschék és Lister Stormok szédítő versenyfutása ugyanis ÉLŐBEN talán egy picit még élvezetesebb, mint a játékban...

Talán nem mindenki tudja, hogy a GT-bajnokság ugyanúgy a Nemzetközi Autószövetség (FIA) édes gyermeke, mint például a Forma 1, még ha nem is büszkélkedik világbajnoki minősítéssel (legalábbis egyelőre). A bajnokság jelenleg 12, európai országban megrendezett futamból áll, amelyek egyenként 500 km vagy három óra hosszúságúak, és a futamok végén a Forma 1-hez hasonlóan szerez pontot az első hat helyezett. Sajátos jellegzetesség, hogy a GT osztály autóit kötelező jelleggel két pilóta vezeti felváltva, amelyek közül a táv 55%-ánál egyik sem ülhet tovább a kormánynál.



▲ Pataki Tibort, az RTL Klub műsorvezetőjét kirázta a szandáljából a GT3

Bármily hihetetlen, a GT járgányok egytől-egyig normál szériaautók (már amennyiben normál szériaautónak lehet tekinteni mondjuk egy Chrysler Vipert): a versenykiírás egyik sarkalatos pontja ugyanis az, hogy minden autónak meg kell felelnie a polgári közúti forgalom előírásainak (bár erős a gyanúnk, hogy a pilóták izzókészletet és elakadásjelző háromszöget azért csak nem hurcolnak magukkal körbe a bajnoki futamokon). A szigorú szabályok lényegesen jobban behatárolják az autókat felkészítő szakemberek dolgát, mint a Forma 1-es mérnökökét, különösen, hogy ezek a szigorú szabályok például olyan apróságokig is elmennek, miszerint egyetlen autón sem szabad nagy hőállóképességű titániumötvözetet használni – kivéve azokat, ahol a gyártó eredetileg is használ ilyet a szériaautón. Idén először teljesítmény alapján két kategóriára bontották a bajnokságban szereplő autókat: a „hagyományos" GT-ben szerepelnek a Viper súlycsoportjába tartozó fenevadak, míg az N-GT (light verzió) osztályban versenyeznek a gyengébb teljesítményű (pontosabban: nem tuningolt) gépek, noha a futamokon együtt indulnak. Az esélyek maximális kiegyenlítését szolgálja még az a szabály is, miszerint ha egy ügyes versenyző bátorkodik egy futamon az első öt hely valamelyikén végezni, akkor a következőn kénytelen lesz az autójában ún. handicap súlyokat magával cipelni (az első egy 50 kilóst, az ötödik pedig egy tízest). Ha valaki esetleg két futamot merészelne egymásutánban nyerni, arra a harmadikon már rögtön mázsás teher nehezedik, és a plusz súlyoktól csak akkor szabadulhat, ha legközelebb jelentősen visszaesik a helyezésben. Az esélyek ilyetén módon történő kiegyenlítése magával hozza, hogy úgy a versenyek, mint az egész bajnokság jóval izgalmasabb, mint mondjuk a Forma 1, ahol normális esetben ugyebár rendszerint két-három vezető márka között dől el a bajnoki cím sorsa, a többiek meg csak azért vannak, hogy valami forgalom is legyen a pályán.

A laikusnak legismertebben hangzó név a GT-ben talán Paul Belmondoé (Jean-Paul Belmondo fiáé, aki saját csapatot futtat, melynek egyben egyik pilótája is), de azért akad még egy-két ismerősen csengő: egyrészt a BOVI révén magyar csapatot is találunk (magyar pilótákkal), míg a belga illetőségű GLPK csapatot erősíti az eddigi legsikeresebb magyar GT-versenyző, Illés Tamás. Utóbbi úriembert álruhás riporterünknek sikerült is egy rövid beszélgetésre elcsípnie.



▲ A középen álló Jean-Paul bácsi arról ismert a v[...]
hogy Paul Belmondo, a híres GT-pilóta papája

Playtime: Halló, halló? Csak benzin lesz vagy egy vidám ablakmosás is?

Illés Tamás: A szélvédőt most inkább ne piszkoljuk.

PT: Hát akkor ajánlhatnék még valamit a shopból, de mivel én szeretem a hirtelen fordulatokat – hogy lesz valakiből GT-versenyző, Tamás?

IT: Véletlenül.

PT: Ezt hogy érted? Keni a lekvárt a palacsintagyárban, és amíg egy kicsit nem figyel, hirtelen arra eszmél, hogy egy ezerrel száguldó Viperben ül?

IT: Ha nem is egészen így, de valahogy hasonlóan. Tulajdonképpen egy fogadásnak köszönhetem, hogy GT pilóta vagyok.

PT: Az remek, én is imádom őket. Álló- vagy ülőfogadásról van szó?

IT: Egy baráti fogadásról, melynek révén '94-ben egy ismerősöm segítségével rajthoz álltam egy autókrossz versenyen, és rögtön első nekifutásra 3. helyezést sikerült elérnem. Aztán annyira megtetszett a dolog, hogy ottragadtam a következő évi bajnokságban is. Azt hiszem elég jól szerepeltem, mert meg is nyertem.

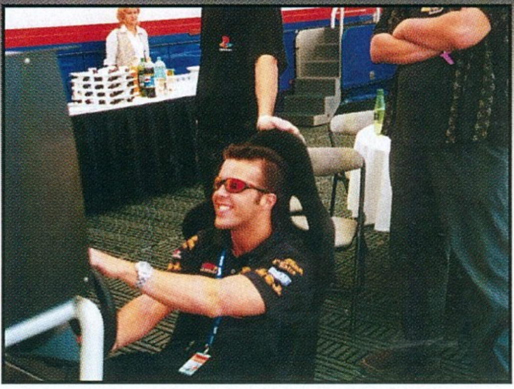
PT: Az tényleg tűrhető. Csak az autókrossz egy kicsit poros szakma, nem?

IT: Kicsit. Hamarosan átnyergeltem a túraautó versenyekre, ahol egy BMW M3-ast vezettem. Itt is elég jól sikerült a bemutatkozásom, mert az első versenye-





▲ Taktikai értekezlet. Illés Tamás (szemben):"Wim, te törj az élre, a többi az én dolgom!"



▲ Anthony Kumpen, a Belmondo csapat pilótája a Hungaroringet tanulja a Formula One 2001 segítségével

men megint sikerült a dobogó harmadik fokára állnom. A következő évben sikerült javítani egy kicsit a formámon, mert megnyertem a bajnokságot, majd az új szezonban közép-európai bajnok is lettem. Ezután három évi Formula 2 versenyzés következett.

PT: És onnan hogy vezetett az út a GT-be? Az első versenyeden harmadik lettél, és a következő évben megnyerted a bajnokságot?

IT: Nem egészen. Tavaly, amikor második alkalommal rendeztek GT bajnoki futamot a Hungaroringen, a főszponzor, a MOL jóvoltából vendégpilótaként beülhettem az igen jónevű Chamberlain istálló egyik Viperébe. Társul a dél-afrikai Stephen Watson kaptam, aki egyébként a Forma 1-es Arrows istálló tesztpilótája is egyben. Azt hiszem, elég jól sikerült a szereplésünk, mert...

PT: Remélem, nem azt akarod mondani, hogy...

IT:...Chamberlain úr őszinte meglepetésére a harmadik helyre jöttünk be. Ezek a hármasok valószínűleg üldözhetnek engem, pedig itt előkelőbb helyre is bejöhettünk volna, ha nincs egy ostoba félreértés. Az utolsó tankolásnál a boxban nem állították át a benzinmérőt, és mivel nem hoztam magammal a rádiós bukósisakomat, amivel a szerelőkkel tudtam volna kommunikálni, teljesen feleslegesen álltam ki a boxba. Nem baj, akkor is életem legnagyobb sikere volt.

PT: Akkor most mi a terv? Idén megnyered a bajnokságot, aztán mész a Forma 1-be? Úgy hallottam, Schumachernek elég rosszul áll a szénája a Ferrarinál...

IT: Nem, erről szó sincs. Már eleve az is nagy siker, hogy a GT-ben versenyezhetek. A cél a közeljövőben az, hogy társpilótámmal, Wim Daemsszel jól helytálljunk a bajnokságban. A csapat már elégedett lenne azzal, ha az első tízben végeznénk. Forma 1-ről nem is beszélünk.

PT: Mivel foglalkozol, amikor éppen nem versenyzel?

IT: Szabadidőmben is versenyzek. Négy éve van egy PlayStationöm, és azt szoktam nyúzni. Hovatovább munkaeszköz is egyben.

PT: Ezt hogy érted?

IT: Amióta világhírű pályákon versenyezhetek, azóta a játék remek felkészülés is egy-egy versenyre. A Sony Formula One-jában majdnem minden pálya benne van, ahol GT bajnoki futamot rendeznek, és szinte tökéletes másai az eredetinek. Amikor például életemben először utaztam Silverstone-ba, úgy indulhattam a versenyen, hogy szinte kívülről ismertem a pályát – megtanultam előtte PlayStationön!

PT: Milyen kormánnyal játszol?

IT: Semmilyennel. Most mondtam, hogy tanulom a pályákat, azt hiszem vezetni már tudok valamelyest. A kontrollert használom, abból is a régit.

PT: Na és hogy tetszett a Gran Turismo 3 PS2-re?

IT: Sajnos még nem volt időm kipróbálni, de remélem, a verseny után lesz még időm megnézni.

PT: Ha nem lenne, akkor várunk szeretettel a szerkesztőségünkben pár körre. Van Formula One-unk is. Cserébe esetleg szívesen megnéznénk, hogy mit tud élőben a Vipered az Árpád-hídon, csúcsforgalomban. Áll az alku?

IT: Természetesen.

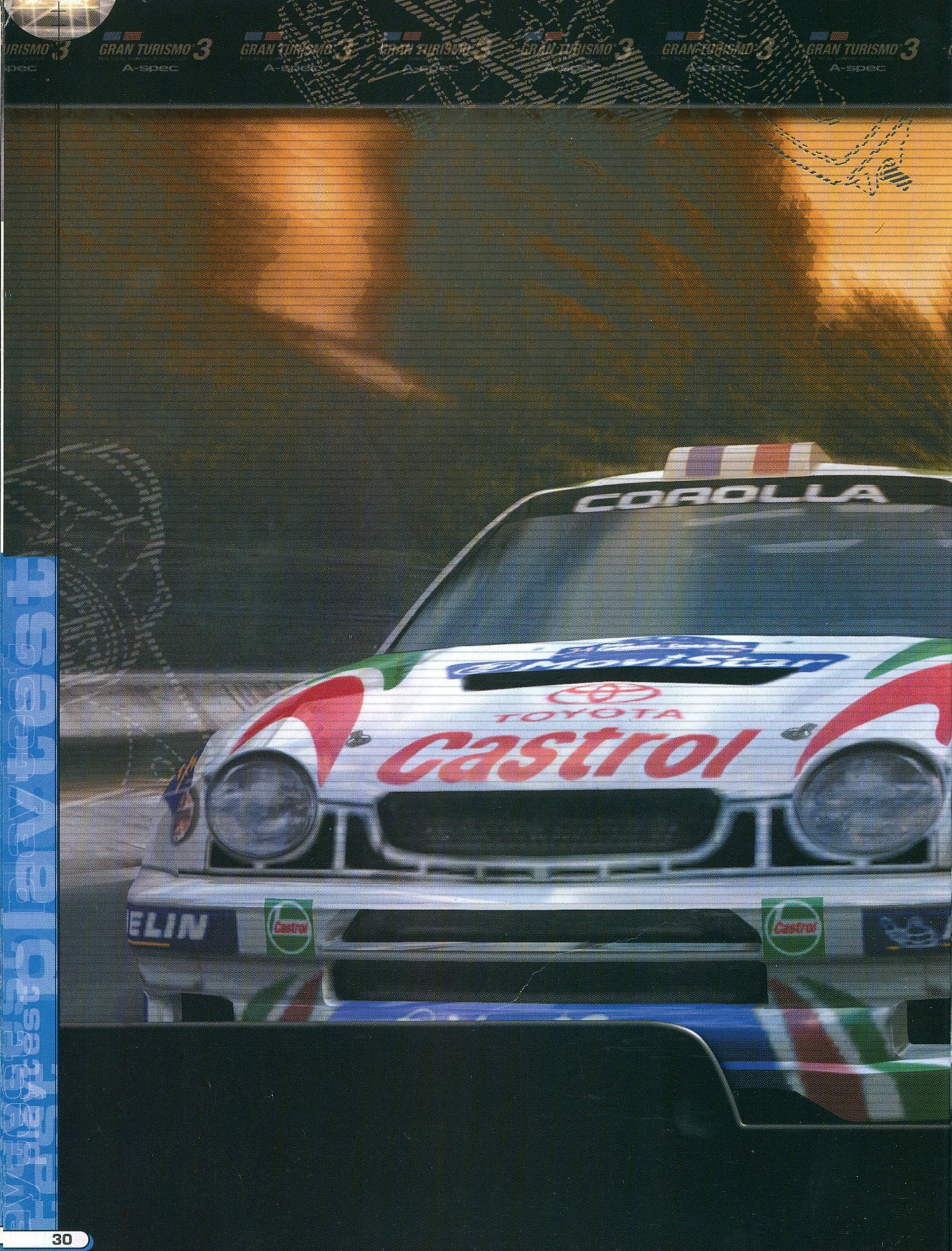
PT: Akkor a versenyre egy nagy kalappal, és köszi a beszélgetést.

***

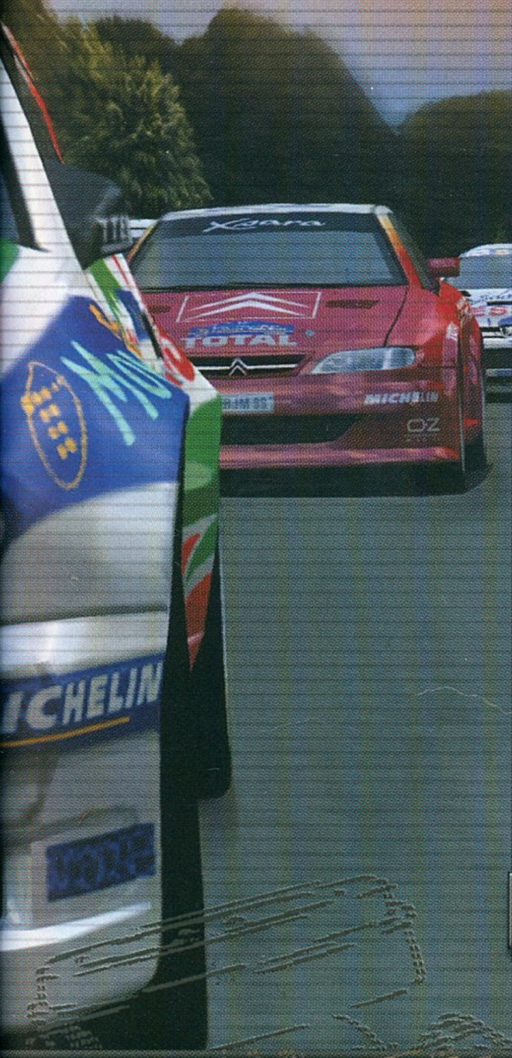
Lapzárta után érkezett a hír, hogy a Tamás váltótársának kicsúszása után fellépő műszaki hiba következtében a 95. körben kénytelenek voltak feladni a versenyt. Úgy látszik, én mindenkire balszerencsét hozok: Vári Zoli is folyton a kavicságyban csücsül, amikor nézem, hogy mivel tölti a munkaidejét. Mindenesetre az Árpád-híd futamról is beszámolok nektek. Vári Zoli vezet, én drukkolok – helyek még bérelhetők.



▲ "Illés szekere", a Chrysler Viper


GRAN TURISMO 3
A-spec
COROLLA
TOYOTA
Castrol

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec



Most, hogy immár karnyújtásnyira van a Gran Turismo 3 európai megjelenése, úgy éreztük időszerű egy bővebb beszámolót készítenünk a világ legnépszerűbb konzolos autóversenyéről. Annál is inkább, mert abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy már vagy egy hónapja megkaptuk a japán verziót - ugye néha milyen kellemes is tud lenni a játéktesztelő élete... Szóval megosztanánk veletek a tapasztalatainkat, amik - előre szólunk - szinte kivétel nélkül csakis pozitívak.

Az ember behelyezi a játék korongját a gépbe, és csak ámul és bámul. A DVD-film minőségű bejelentkező videó képsorain egy járó motor belsejébe nyerünk bepillantást igazán remek számítógépes grafika segítségével, majd a kamera távozik a motortérből, s a Supra kihajt a versenypályára. Az utóbbi mozzanatban pedig az a döbbenetes, hogy noha videó felvételt nézünk, az már a játék grafikáját mutatja! A GT sorozat rajongói nyilván még emlékeznek a GT2 introjára. Akkoriban arról álmodoztunk, bárcsak a játék is olyan lenne. És most tessék: a GT3 nem csak olyan, hanem még szebb is. (Utólag nagyon úgy néz ki, mintha az a bizonyos intro egy kezdetleges GT3 enginenel készült volna.)

A végeredményt látva immár cseppet sem tarthatjuk kérdésesnek, mit fejlesztettek annyit ezen a játékon, s miért mondogatták hogy "amíg nincs kész, addig nincs kész". Valami elképesztő, ahogy a kocsik kinéznek. A GT sorozatban már eddig is hihetetlen részletességgel modellezték le az eredeti autómárkákat, de a GT3-hoz fogható még nem pipálhattunk. Az autónk hátulján a vonószem, avagy ha van, akkor a hátsó ablaktörlő is ott van, ahol lennie kell, és mindez 3D-ben! A fényezés pedig szemlátomást azt tükrözi vissza, ami mellett elhaladunk. Ez nem holmi trükk: maga a 3D-s terep siklik végig a felületen - épp csak azt nem oldották meg, hogy a riválisok is tükröződjenek - és nem csak a saját autónkon, hanem az ellenfeleken is. Egyszerűen minden tökéletes: a foncsorozott üvegen belátni, s bent kirajzolódik a pilóta sisakja. Sőt olyan részletekről sem feledkeztek meg, amik szinte alig-alig látszanak. Szinte csak a visszajátszásoknál vehető észre, de a felhevülő féktárcsák effektusát sem hagyták ki.

Mindemellett a tájakban is gyönyörködhetünk. A nagyrészt a GT2-ből átvett pályákra rá sem lehet ismerni - az idő távlatában a sima PS grafikája némi túlzással kvarcjátéknak tűnik. A fények és árnyékok teljesen valósághű képet ad. A lemenő nap besüt a szemünkbe, s a fénysugarak még a bitumenen is megcsillannak. Napszaknak megfelelően árnyékot vetnek a felhőkarcolók a városi pályákon, illetve fény szűrődik be a fák ágai között, ha épp erdőben autózunk. De a leglátványosabb a "vizes", éjszakai pálya, ahol a nedves aszfalton mind a város, mind az autók tükröződnek. De frankón úgy, hogy közben pont e tükröződés következtében kirajzolódnak a bitumen szinte láthatatlan, apró göröngyei. A városi pályák az eddig etalonnak mondható, DC-s Metropolis Street Raceren is túltesznek, hiszen a toronyházak üvegein szintén tükröződések figyelhetők meg, nem szólva arról, hogy



▲ Meglehetősen szorosnak mondható a verseny



▲ A közönség nyilván hónaljsprayt reklámozhat



▲ A második helyezett jutalma az akut szilikózis

Kormányrúd helyett kormánykerék

Vezetni kormánykerékkel a legtermészetesebb: ezt talán nem is kell mondani. Eddig is léteztek már PS2-höz kormánykerekek, viszont a GT3-hoz külön kiadott egyet a Logitech, ami nem kis név a szakmában - igaz, főleg PC-s fronton. Nem ám holmi egyszerű, "rázogató" kormányra kell gondolni: az Immersion® TouchSense™ Technology kifejezetten PS2-höz kifejlesztett force feedback rendszere az ütközéseknek megfelelően próbálja kirántani a kezünkből a "gyeplőt", s még az apróbb útegyenetlenségeket is jól érzékelteti. A hardver a PS2 USB portjára csatlakozik, és természetesen analóg gáz- és fékpedál is jár hozzá. Japánban a kormány példátlan módon 2:1 arányban kelt el a játékkal, azaz minden második vásárló a játékkal együtt egy kormányt is beújított magának. Az E3 nem hivatalos díjára is nevezték a legjobb konzolos hardver kategóriába, ami - még ha nem is nyert - nem kis dolog, lévén olyan vetélytársai voltak, mint az Xbox és a GameCube.





Az igazi szimulátor?





A Gran Turismo 3 alcíme büszkén hirdeti, hogy megérkezett a valódi vezetés szimulációja, és meg kell hagyni: ez igaz. Egészen addig a pontig, amíg neki nem ütközünk egy szalagkorlátnak, vagy netán a másik kocsinak. Ilyenkor ugyanis elég furán viselkedik a jármű: hacsak nem telibe kapunk valamit, nem igazán lassul, hanem inkább lepattan, és alig-alig csúszik meg. Főleg a lökdösődéseknél feltűnő mindez: simán lehet tologatni oldal irányba a vetélytársakat. Egyesek - még itt a szerkesztőségünkön belül is - mindezt hibának vélik, ám jómagam más véleményen vagyok. A játékfejlesztőknek egy bizonyos ponton meg kell húzniuk a határt a szimuláció és a játék között, és a Gran Turismo 3 esetében itt van ez a határ. Bár egy kis kilengést, némi bizonytalan mozgást tényleg bekalkulálhattak volna az alkotók (így egy kicsit úgy néz ki, mintha az autók az út felett repülnének), viszont a túlzott élethűség nyilvánvalóan a játékélményt csökkentette volna. Amúgy feltehetően az említett elégedetlenkedők szitkozódnának a legjobban, ha mondjuk első helyen autózva az utolsó kör végén egyszer csak egy agresszív gépi versenyző meglökné őket hátulról, mire a kocsi azon nyomban kicsúszna...

belátni némely szobába, s világító neoncsöveket vehet észre a figyelmes játékos.

A GT2 után most is szerepelnek a játékban rally futamok is, melyeknél megint csak van mire büszkének lenniük a grafikusoknak. A kerekek nyomán felszálló por ugyanis annyira valósághű, hogy már csípi a szemünket. Szó szerint, hiszen ezúttal időlimit helyett egy vetélytársat kapunk a rallyversenyeken, aki ha megelőz minket, utána semmit nem látunk a terepből - hacsak túlzottan le nem maradunk. A legcsodálatosabb pedig az, hogy a felsorolt, szebbnél szebb effektusokat olyan képfrissítés mellett prezentálja a játék, ami sohasem süllyed 60fps alá!

Csupán egy dologban múlja alul a játék a korábbi részeket: az autóválasztékban. Míg a GT2-ben úgy 600 autó szerepelt, addig most kb. 170, aminél még majdnem az első részben is több volt. (Némi vigasz, hogy a játék európai és amerikai verziói így is valamivel több járgányt tartalmaznak, mint a japán, amiben úgy 150 kocsi található.) Persze mindjárt érthető az egész, ha a dolog technikai oldalát nézzük. Míg PlayStationön egy autóhoz 200-300 poligont használtak fel, addig PS2-n 2000-4000-et. Korábban egy autó lemodellezéséhez elég volt egy nap, most azonban egy hétig is eltartott a munka.

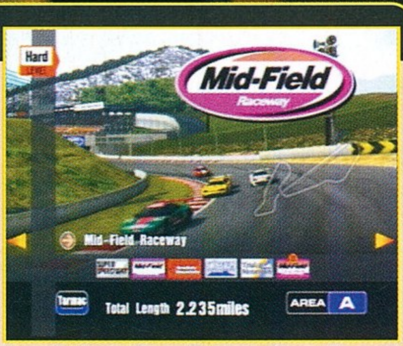
Ahogy a mondás is tartja: jó munkához idő kell. A Polyphony Digital szakemberei, s főként Kazunori Yamauchi, a játék producere és szellemi atyja a Montegi versenypályán személyesen tesztelhették a feldolgozott autókat. A parkolóban minden típusról aprólékos felvételeket készítettek úgy képileg, mint hangilag, s a "mester" a pályán is megvizsgálta a gépeket, hogy majdan a játékban minél jobban vissza tudja adni a vezetésük élményét.

Ez bizony sikerült is. Bár sokan vitatják, hogy a Gran Turismo játékok valósághűek lennének, meglátásom szerint



▲ "Már csak 126-ot kell kipróbálnom!"

Single Race



Egyszerű arcade versenyeket - ahogy az bevett szokás - három nehézségi fokozatban lehet játszani. Az Easy fokozatot gyerekjáték futamot nyerni: már induláskor ott lehet hagyni a többieket, noha a játéktermi szabályoknak megfelelően mindig leghátulról indulunk. Sokat bénázhatunk, lévén a mezőny egyben marad, szinte libasorban mennek egymás után. Persze más a helyzet normal, és még inkább hard fokozaton, ahol min-



den egyes pozícióért - kivéve az utolsót - ádáz küzdelmet kell vívnunk. Az arcade módban kategória szerint C, B, A, és S versenyosztályból válogathatunk autót, illetve rally pálya esetén a rallykocsik közül, majd természetesen a választásunktól függően ugyanabból a csoportból fognak kikerülni az ellenfeleink is. Az automata váltó ki/bekapcsolása mellett - ahogy megszokhattuk - választhatunk az autóhoz verseny, avagy "csúszós" gumik közül.

Time Trial

Amikor csakis a stopperóra ellen versenyzünk, a lehetőségeink leszűkülnek. Csupán pályák közül választhatunk, és semmi egyéb. Előre meg van adva, hogy az adott helyen milyen autóval kell lefutni azt az egy kört, amivel szerencsés esetben feliratkozunk az eredménylistára. "A fűre lépni tilos", vagyis hibázni, vagy netán kanyarok levágásával trükközni nem lehet. Van természetesen szellemautó is, ami a korábbi legjobb körünket mutatja.



Free Run



A Free Run esetében - csakúgy mint a Time Attacknál - egymagunk vagyunk, ám olyan kocsit választunk, amilyenhez épp gusztusunk van, s addig maradhatunk a pályán, amíg csak meg nem döntjük az aktuális körrekordot - illetve ameddig meg nem unjuk a körözést. Kicsit érthetetlen, hogy a rekordok nyilvántartásánál az autók kategóriái között miért nem tettek különbséget, de ez van: csupán egy dicsőséglistára lehet feliratkozni. Itt is van természetesen szellemautó is.

2 Player Battle

A két játékos mód osztott képernyőn történik. A játék a dupla játéktér többletkövetelményei ellenére is megőrzi a szédületes sebességét, ám sajnos hasonlókat a grafikáról nem mondhatni el. A kocsik ugyan semmit sem változnak, a terep már annál inkább. Egyes pályákon (főleg a komplexebb felépítésű nagyvárosi utcákon) a gép annyit visszavesz a textúrák minőségéből, hogy például oldalt a palánkokon teljesen olvashatatlanná válnak a reklámok. A 2 Player Battle módon kívül van egy I.Link

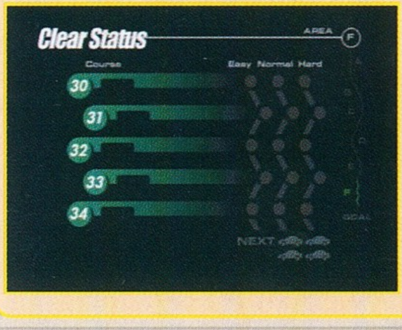


Battle opció is, amivel elkerülhető az osztott képernyő. Persze ahhoz két TV, két játék, és két PS2 kell - no meg egy link kábel. Avagy három TV, három játék, és három PS2: merthogy utóbbi esetben arra is van mód, hogy kisebb játékteremmé alakítsuk át a szobánkat!

Clear Status



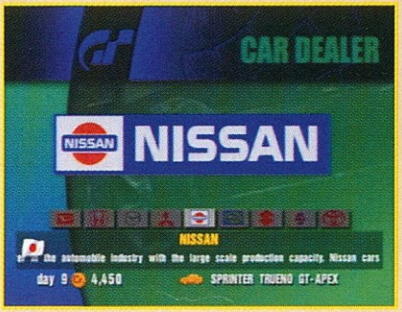
A Clear Status menüpontnál nézhetjük meg, hogyan is állunk az arcade versenyekkel. Szemléletes táblázat mutatja, melyik pályát, milyen nehézségi fokozaton nyertük már meg, s hogy az egyes szakaszok után milyen jutalomra számíthatunk, avagy mit nyitottunk már meg. Először például csak hat pálya áll az arcade módban a rendelkezésünkre, s azokat easy fokozaton meg kell nyernünk, hogy bejöjjön a következő hat. A normal és a hard fokozatok egyes szakaszai után persze már nincsenek új pályák: helyettük jutalom autókat kapunk, illetve így nyílik meg a garázs opció is (az autók kategóriájánál) amivel a simulation módban felspécizett kocsinkat nevezhetjük be az arcade módban is. (A gépkocsiparkunk betöltéshez való a Load Garage menüpont.)

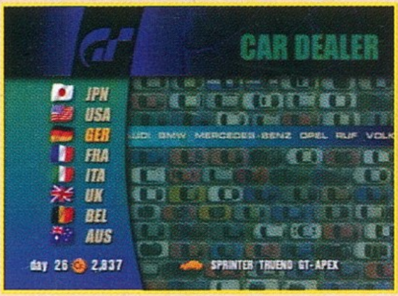




Car Dealer

18 rugóval a zsebünkben a versenyzői karrierünk építgetését természetesen az autókereskedésben kell kezdenünk. Szerény anyagi helyzetünk eleinte persze csak a kezdők versengéseibe enged nekünk bebocsátást. Indulásként például vehetünk egy '80-as évjáratú Toyotát. A vásárlás a GT3-ban le lett egyszerűsítve: nincsenek külön új autók és használt autók. Először "nemzetiség" szerint válogathatunk az autógyárak csoportjai közül, majd úgy konkrét márkákat és típusokat.







Home

Az "édes" otthonunkba betérve megnézhetjük az addigi teljesítményünket: milyen kupákat gyűjtöttünk már be, mennyi kilométert futottunk már, hány százalékos a teljesítményünk. Ha már több autóval rendelkezünk, válogathatunk a garázsunkból, s akár üzletelgethetünk más játékosokkal is. Ezen kívül az egyes pályákhoz különböző beállításokat eszközölhetünk a kocsinkon - elvégre egy kör alakú versenypályánál például a végsebesség a lényeg, míg egy kacskaringósabb útvonalon a jó gyorsulás és az úttartás. Le/felrakosgathatjuk a már megvásárolt alkatrészeket, majd azok némelyikén - mint például a spoilereken - finombeállításokat végezhetünk el. Jóllehet a kocsit minden verseny előtt amúgy is külön felkészíthetjük, így viszont rögtön tesztelhetjük is. Az egész állást végül el is menthetjük, vagy ha akarunk, másik garázst is betölthetünk.

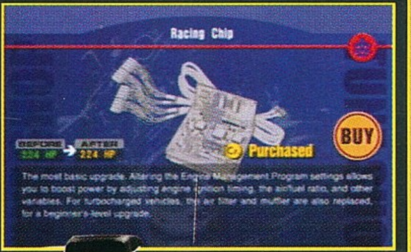


Tune Shop





Az autók fejlesztgetése mindig is a legérdekesebb, és egyben legfontosabb momentuma volt a Gran Turismo sorozatnak - most sincs másképp. A gépek tuning "műhelye" ezúttal egy külön menüpontnál található a térképen. A jól bevált módszerrel válogathatunk az árban és hatékonyságban igencsak eltérő, különböző kategóriákba sorolt alkatrészek között, vagyis még mielőtt kiadnánk bármire is a pénzt, pontos tájékoztatást kapunk, mire lesz jótékony hatással az adott eszköz: ha például a motor teljesítményét növeli, akkor az addigi értékről mekkorára fog növekedni a fordulatszám és a forgatónyomaték.





Machine Test

Ha már úgy érezzük, többet nem lehet kihozni az adott járműből, vagy az adott pénzmennyiségből, akkor tesztelhetjük, hogy valóban így van-e. Kipróbálhatjuk, milyen időt megy az autónk 400 avagy 1000 méteren, és hogy mekkora végsebességre képes. A rekordok - mint a normál játéknál - itt is feljegyződnek.





License Center



Hogy a komolyabb versenyeken indulhassunk, nem elég az, ha jól el vagyunk eresztve anyagilag, de bizonyítani is kell a tudásunkat. A jogosítványok szerzése egy újabb jellemző eleme a Gran Turismo játékoknak, lévén a rövid vizsgaszakaszok teljesítése szinte nehezebb, mint egy futamgyőzelmet elérni. Főként akkor, ha netán arany jogsit szeretnénk, merthogy a bizonyítványainknak is lehet bronz, ezüst, vagy arany fokozata. Öt versenyosztályban, plusz a rally kategóriában szerezhetünk jogsit, s ezek mindegyikénél nyolc kihívás vár ránk. Attól igazán kemények a feladatok (amelyek némelyike egészen speciális pályán zajlik), hogy az autót a virtuális vizsgabiztos jelöli ki, úgyhogy itt színtisztán minden a tehetségen múlik. Az idő mindig annyira ki van számítva, hogy megfelelő technikák elsajátítása nélkül még az alapkövetelményt se lehessen teljesíteni. Nagyon oda kell figyelni a játék útmutatására: eleinte fel van rajzolva a pályára, hol kell gyorsítani, hol kell fékezni, és egyáltalán: milyen íven kell a kanyarokat venni.

Go Race







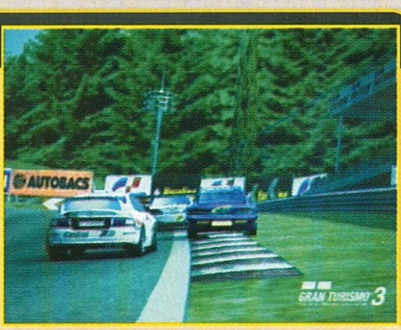
A Gran Turismo 3-ban iszonyúan sok versenyre nevezhetünk be, csak a kezdők ligájában 20 kupát találunk. Külön versenysorozaton mérhetik össze az erejüket például a '80-as évek autói, külön eseményt képez az új bogarak összecsapása, és így tovább. Persze ahhoz, hogy az egyes kupákra benevezzünk, megfelelő típusú autóval kell rendelkeznünk - mi több: annak kell kiválasztva lenni. A kupák értelemszerűen több futamból állnak. Rajtuk indulhatunk a kvalifikációért is, bár nem igazán érdemes: aligha van olyan verseny, amit nem lehetne az utolsó rajtkockából megnyerni - persze némi többlet erőfeszítéssel. A versenyeken elért helyezésekért természetesen pénzdíjat lehet nyerni, majd ha azok mindegyikén (a kupán belül) miénk az arany, egy-egy nyereményautóval gyarapodunk. Azt aztán eladhatjuk (ezt "otthon" tehetjük meg), vagy akár elkezdhetjük fejlesztgetni, hogy újabb kupáknál próbálhassunk szerencsét - ugyebár mindig is erről szólt a Gran Turismo. A kupák választásánál alul egy sorban látható, hogy milyen jogsi szükséges (ha szükséges) az adott versenysorozathoz, illetve az azon korábban elért eredményünk is ki van jelezve. Az említett kezdő liga versenyein kívül 24 amatőr és 22 profi kupa, 10 rally bajnokság, és szintén 10 ún. endurance verseny képezi a lehetséges versenyek teljes skáláját. Az endurance versenyek esetében ugyan csak egy-egy futamról van szó, de azok úgy két óra hosszúságúak.

GT Auto



Minden autó igényli a törődést, s ez alól még a virtuális autók sem kivételek. Bár a koszos autó semmivel sem lassabb, mint ápolt vetélytársai, de azért valószínűleg mindenki jobban szereti, ha csillog-villog a gép - ha már egyszer a programozók olyan remekül megoldották a real time tükröződéseket. A GT Auto opciónál tudjuk lemosni a gépünket, mely a versenyzéstől folyamatosan egyre inkább mattá válik. A GT3 újdonsága továbbá, hogy idővel kigyullad a kilométeróra mellett az olajszintet jelző lámpa, s ilyenkor a karbantartásnál az olajat is lecserélhetjük. Ezen kívül gumit is vásárolhatunk. Megválaszthatjuk, milyen márkát, illetve felniket kívánunk felrakni, jóllehet mindezek inkább csak esztétikai változást okoznak - a gyakorlati módosításokat ugyebár a tuningnál találjuk.

Játszd újra, Sam!





A GT3 talán leglátványosabb eleme a visszajátszások lehetősége. Ez persze önmagában nem újdonság, mi több, már a korábbi GT játékoknál is remekül megoldották, de most a PS2 képességeivel még tovább fokozták az élményt. A távolról szemlélődő kamerák lencséje előtt frankón behullámzik az aszfalt felett felhevült levegő, azon felül olyan kameraállásokat használnak, olyan ráközelítéseket, amik révén szinte meg nem lehet különböztetni a játékot a valódi versenyekről készült felvételektől. Sőt a "szinte" szócskát ki is húzhatjuk, ha megtekintjük a készítők által előre felvett előzeteseket (preview) a simulation módban. Néhány érdekes videótrükköt alkalmazva nagyon hangulatos klipeket raktak össze. A saját felvételeinket természetesen el is lehet menteni a memóriakártyára - úgy 50Kb-ot foglal egy teljes verseny.







▲ Az alacsony fekvésű kocsik a szegélyre hajtva rögtön tüzet is adnak az üldözőknek



▲ A GT3-ban is boldog ember, aki egy ilyen autót mondhat magáénak

a valódi autók közti árnyalatnyi különbségeket egy játék sem érzékelteti ennyire tökéletesen. Másban jók az amerikai autók, másban a japánok, és megint másban az európaiak. Az egyes kanyarok vételénél érezhetően kiütközik, melyiknek nagyobb a kilengése, melyik keményebb rugózású, az egyenes szakaszokon pedig a gyorsulásukról - no meg a végsebességükről - győződhetünk meg. A gumik mindeközben valóban úgy tapadnak, ahogy az elő van írva, s a menettulajdonságaiknak megfelelően veszik a kanyart vagy csúsznak meg a kocsik. Az mondjuk igaz, hogy az ütközések ellenben egyáltalán nem élethűek. Már csak azért sem, mert egyetlen karcolás sem látszik meg a kocsikon.

Hogy miért nem törik az autó? Ennek feltehetően több oka van. Például az egyik és legvalószínűbb, hogy egyes autógyárak nem szeretik összetörve látni az autóikat, még ha csak virtuálisan is. (Az meg elég hülyén nézne ki, ha az egyik márka törne, a másik pedig nem, így hát egyik sem törik.) Egy másik indok pedig az időhiány lehetett. A kocsik nagyon részletes kimunkáltságát látva szinte biztos, hogy minden egyes típusnál egyedi törésmintát kellett volna kidolgozni, vagyis az autók ilyetén lemodellezése minden bizonnyal még egyszer annyi időbe tellett volna - a játék kiadása pedig így is rengeteget tolódott.

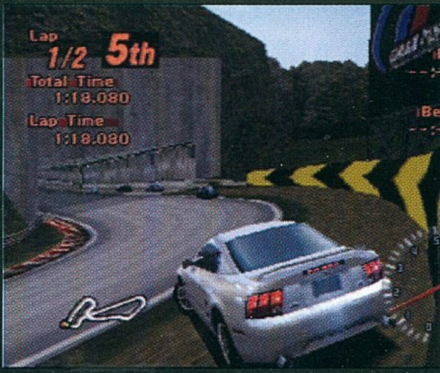
Ez a "hiba" persze vajmi keveset csökkenti a játék által nyújtott élvezetet. A versenyek hangulatát iszonyatosan felturbózzák a gépi versenyzők, kiknek intelligenciája meghökkentő.

Gran Turismo sikersztori

A Gran Turismo - The Real Driving Simulator 1997-ben jelent meg először Japánban, majd 1998-ban Európában, illetve Amerikában. Azonnal átütő sikert aratott, a játékosok nem győzték dicsérni, milyen elképesztően valósághű. Sok nemzetközi díjat begyűjtött, és szinte minden európai játékmagazinban, sőt világszerte a legmagasabb pontszámokat/százalékokat kapta. A játék a "programozásban elért eredmény" kategóriában 1998-ban elnyerte a BAFTA (British Academy of Film and Television Art) díját, amit abban az évben osztottak ki elsőnek. (Ez úgymond a "brit Oscar", amit korábban csak filmek és TV-s produkciók kaptak meg.)

A játékból világszerte több mint 10 millió példány fogyott el a következő megoszlás szerint:
- Európa: 3.94 millió
- USA: 3.66 millió
- Japán: 2.5 millió

A Gran Turismo a választható kocsik számával, és azok realisztikusságával kápráztatta a játékosokat. Kb. 120 autót licenceltek - nagyrészt Japán gyártóktól -, amik teljesítménye az eredeti gépek tudását tükrözte, s ehhez jött még az életszerű tuningolási lehetőség, ami feltette az egészre a koronát. A fantasztikus replay mód, azaz a visszajátszás révén olyan élményben lehetett részünk, mintha igazi autóverseny zajlana a képernyőn: nappali és éjszakai versenyek egyaránt voltak.



A Gran Turismo 2 - The Real Driving Simulator 1999 decemberében jött ki először Amerikában és Japánban, majd 2000 januárjában Európában. Noha összességében nem volt akkora siker, mint az elődje, azért egy új rekordot felállított: az európai megjelenés után azonnal a sikerlisták élére ugrott, és egy hét leforgása alatt annyit adtak el belőle, amire korábban még nem volt példa. 2000 áprilisáig körülbelül 5 millió példány kelt el az alábbi megoszlás szerint:
- Európa: 1.67 millió
- USA: 1.78 millió
- Japán: 1.64 millió

A rallyversenyek a Gran Turismo 2-ben debütáltak. Már nem csak bitumenen, hanem poros utakon is téphettünk. Az autóválasztékot szemügyre véve pedig azt kell gondolnunk, hogy az alkotókon úrrá lett a megalománia: japán, európai és amerikai gyártóktól, összesen több mint 33 gépkocsi-márka





GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec



Eleinte nem akartam elhinni, amikor olyanokat lehetett olvasni a játékról, hogy a gépi pilóták majd emberi habitusokkal fognak rendelkezni, de amikor keményebb ellenfelekkel versenyeztem, magam is tapasztaltam. Ha valakit kiszorítunk az egyik kanyarban, az a következőben hozzánk hasonló agresszivitással támad nekünk, s eközben meglehet, hogy ő is hibázik: túl későn fékez, mire mindketten csúszunk ki a fűbe, és végül egy harmadik versenyző röhög a markába, aki átveszi a vezetést... De még az egyes ellenfeleink vezetési stílusa között is felfedezhetőek különbségek - jóllehet az az eltérő tulajdonságú gépekből is adódhat.

A játékmódok nagyjából ugyanazok, mint korábban: a tökéletesen nyilván felesleges is lett volna változtatni. Az arcade módban tetszőleges pályákkal nyomulhatunk, míg a simulation módban az egyre jobb autók megvásárlása, és persze a versenyek megnyerése a lényeg. Elmondható tehát, hogy a GT3 is "csak" egy újabb GT játék, de hát milyen már ez a játék! Bárki, aki rosszat mond erről a programról az vagy cinikus, vagy PC-s. Még a "mellékes" dolgok, úgymint a menü is parádés: ahogy lapozgatunk a pályák között, rögtön meg is elevenednek a "fényképek".

A menüzéssel kapcsolatban csupán egy dolog nem tetszett: nevezetesen hogy az arcade mód pause menüjéből csakis a replay menübe lehet kilépni. Utóbbi mondjuk nagyon baba, csak elkélt volna egy Restart opció is, hogy az elrontott futamok után ne kelljen mindig duplán visszalépnünk, hogy aztán újraindíthassuk a versenyt. (Érdekes módon a jogosítványok szerzésénél ezt meg is oldották.) Mondjuk a visszalépegetést egy idő után már beidegződésszerűen nyomjuk, úgyhogy tulajdonképpen ez sem negatívum - csak kicsit felesleges vesződség.

A zenék terén a Sonynak sosem volt gondja, így most is sikerült egy ütős kis válogatást prezentálni. Nevesebb előadók szolgáltatják a "háttérzajt", Lenny Kravitz "Are you gonna go my way?" című számát például nyilván mindenki ismeri. (De az olyan nevek, mint Death in Vegas, vagy Feeder sem lehet teljesen ismeretlen.)

A készítők különböző nyilatkozatait látva/olvasva az meglátszik, hogy nagyon el vannak telve maguktól, ami lehet, hogy nem túl szimpatikus, de hát el kell ismerni: van okuk rá. Igazat kell adnunk például ama kijelentésüknek is: "ha a Gran Turismo nem egy játék, hanem egy kocsi lenne, nem tudni melyik típushoz hasonlítana leginkább, de egy biztos: csak kevesen tudnák megfizetni."

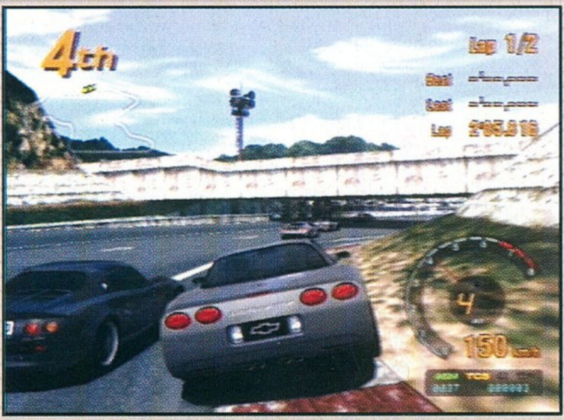
V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Az "operatőrök" remek munkát végeznek a visszajátszásoknál



▲ Izzik a levegő a Grand Valley aszfaltja felett



▲ A szegélykövön hajtani nem bűn, sőt néha hasznos



feldolgozására kaptak engedélyt, minek révén több mint 600 különböző széria-, illetve rallyautó szerepelt a játékban!

Azt már most előre látni, hogy a Gran Turismo 3 A-Spec folytatja ezt a sikersztorit. A többmilliós eladási statisztikák biztosításához nyilván hozzájárul majd az is, hogy a Sony tervbe vette kisebb "egységcsomagok" forgalmazását. Force feedback kormány+Gran Turismo 3 egyben, és még így olcsóbb is: ez olyan csábító ajánlat, aminek nehéz ellenállni. Információink szerint továbbá lesz olyan pakk is, amiben ez a nyerő páros még kiegészül egy PS2-vel is: akinek még nincs gépe, jobb alkalmat nem is találhatna, hogy vegyen egyet.

ÖSSZEFOGLALÓ

A GT3 minden idők legjobb, legélvezetesebb konzolos autóversenye. Azt lehet vitatni, hogy az alcímnek megfelelően, valóban a valódi autóvezetés szimulációja-e vagy sem, viszont az vitathatatlan hogy hosszú napokon vagy akár heteken keresztül képesek vagyunk a játékot nyüstölni egy-egy jobb eredményért, s készek vagyunk örömtáncot járni, ha végre egy klassz sportautót meg tudunk vásárolni.

POZITÍVUM

- Kiélezett, ám azért teljesíthető versenyek
- Gyönyörű, kívánatos autók
- A pályák jórészt a régiek, de megújult formában

NEGATÍVUM

- Életszerűtlen ütközések
- Kicsit nehezen jön a lóvé a GT módban

GRAFIKA	94 %
HANG	93 %
ÉRTÉK	94 %

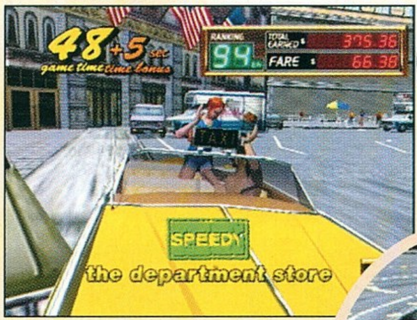


Akik sosem lebzselnek a drosztón...

CRAZY TAXI 2

A hazai taxisok között akad egynéhány őrült - ez köztudomású. Aki autóval közlekedik, valószínűleg mind tanúsítja ezt. Némelyikük sajátosan értelmezi a KRESZ szabályait, mintha a sárga rendszám valami kiváltságokat jelentene a civilekhez képest. Ám szerencsére egy sincs közöttük, aki annyira agyament lenne, mint a legőrültebb amerikai vállalkozás, a Crazy Taxi Cab Company munkatársai: Gus, Gena, Axel és B.D. Joe. Ezek a sofőrök ugyanis egyetlen szabályt sem tartanak be. Átvágnak parkokon, felborogatják a telefonfülkéket, forgalommal szemben hajtanak, nem is szólva arról, hogy fütyülnek a sebességkorlátozásra. Még szerencse, hogy ők csak egy virtuális világban léteznek. Egy olyan San Franciscoban, ahol a rendőrség szemet huny a fent említett kihágások felett (tulajdonképpen nincsenek is zsaruk), s a személyszállító kisiparos bármilyen trükköt bevethet, hogy az utasa tökéletesen elégedett legyen a szolgáltatás gyorsaságával.

A tavaly megjelent, s méltán nagy sikert aratott Crazy Taxi először a játéktermek látogatóit bolondította meg (eszelős módjára szórták a



▲ Adj egy ötöst! Isteni voltam!

zsetont az automatába), aztán meg a DC-tulajok következtek. A remekül sikerült konverzió nem csak az arcade gép tökéletes átirata volt, de még speciális üzemmódokat és egy bonusz városrészt is tartalmazott, így mindmáig mint az egyik legsikeresebb DC-s játékot tarthatjuk számon - sőt mi több: egy ideje már PS2-n is nyomulhatunk az anyaggal.

A népes rajongótábor nagy megelégedésére a Crazy Taxi Cab Company végre továbbterjeszkedett, s megkezdte a működését New York Cityben is – illetve annak egy virtuális hasonmásában. Ismerkedjünk is meg akkor az új kollégákkal, illetve kolleginával!

A Crazy Taxi 2-ben ismét négy semmirekellő közül választhatunk. Sorrendben az első Slash, a napszemüveges vagány, aki egy régimódi, áramvonalas járgányt vezet, s aki San Franciscoból utazott át New Yorkba, hogy ott új barátokra leljen. Ezek a barátok pedig a következők: a csinibaba Cinnamon, egy régies vonalvezetésű, de azért elég gyors verdával, aztán jön Iceman a tetkóival, és a masszív, "kocka foma" kocsijával, és végül Hot-D: zegy öregember egy öreg autóval, de roppant fiatalos sebességgel.

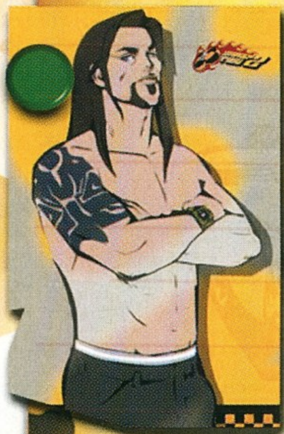


Dreamcast	
Típus	Autós akció
Kiadó	Sega
	www.sega-europe.com
Fejlesztő	Hitmaker
Megjelenés	2001. május 30. (NTSC)
	2001. július 6. (PAL)

Amint sikerült valamelyikük mellett döntenünk, indíthatjuk a motort, s kezdődhet a portya. Két jókora kerület közül választhatunk, hol kívánjuk lebonyolítani a fuvarokat. Around Apple és Small Apple legalább olyan kiterjedésű, mint a San Francisco-i "vadászterületünk" volt. Többek közt ezúttal is "eredeti helyekre" szállítgathatjuk a kuncsaftokat (Pl. Hard Rock Café, Burger King), s az úthálózat szövevényességére jellemző, hogy ezúttal is igénybe vehetjük még a metrót is — pontosabban annak az alagútját. (Csak vigyázzunk, szembe ne találkozzunk, egy szerelvénnyel.)

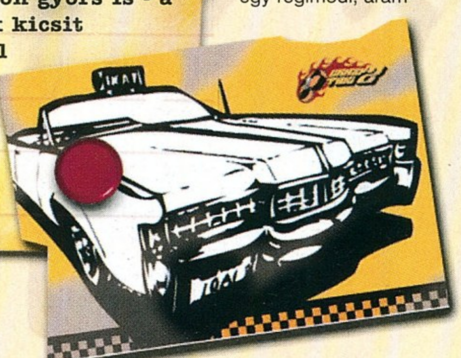
A feladat roppant egyszerű: felvesszük az utast, és kirakjuk ott, ahol kéri. Vagy lehet, hogy nem is ennyire egyszerű a dolog? Bizony nem, mert egy dolgot mindig szem előtt kell tarta-

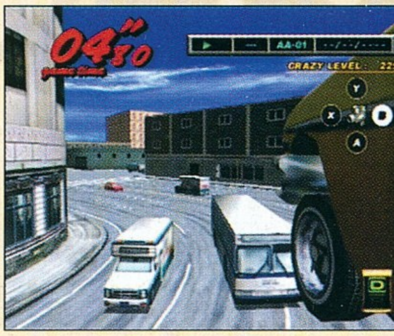
ICEMAN



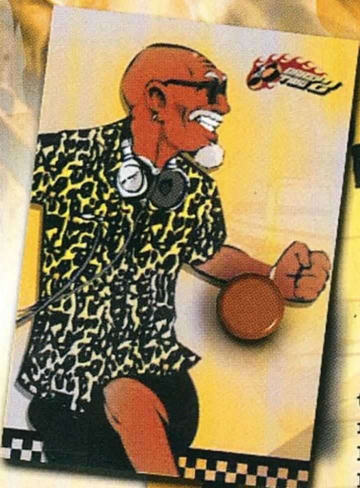
Kora: 28
Magassága: 6'1"
Súlya: 183.2lb
Vércsoportja: B

Iceman azoknak fog bejönni, akik B.D. Joe-t kedvelték a Crazy Taxi 1-ben. (Az új részben bónuszkarakterként B.D. Joe már kicsit másmilyen.) Iceman autója remekül irányítható, és ugyanakkor nagyon gyors is - a leggyorsabb. Csak kicsit könnyen csúszkál és pattog.





▲ Busz tetején landolni nagyon egészségtelen



HOT-D

Kora: 78
Magassága: 5'3"
Súlya: 106.0LB
Vércsoportja: B

Hot-D egy öreg róka a szakmában - talán már túl öreg is. Mind ő maga, mind a taxija. A robosztus járgánya lassú, de legalább könnyen irányítható, s egyvalamiben nagyon jeleskedik: nehéz eltéríteni az útjától - még a buszokkal való találkozás sem kottyan meg neki.



nunk: a kuncsaft ideje mindennél drágább. A játékban szereplő kliensek legalább annyira őrültek, mint maguk a sofőrök: ha nem megfelelőnek tartják a szolgáltatást, menet közben egyszerűen kiugranak a kocsiból - természetesen fizetés nélkül. No persze ez a legrosszabb eset, aminek bekövetkeztéig azért vannak közbenső "fokozatok". Az utasok elégedettségét egy visszaszámláló hivatott mutatni. Amíg a számjegyek zöldben mutatkoznak, addig az utasnak jó kedve van, s célba érve vaskos borravalóval hálálja meg a gyorsaságunkat, ami bónuszidőben nyilvánul meg. Ha a számok sárgára váltanak, úgy még mindig jók vagyunk: azaz megérkezve a megadott címre még szintén kapunk néhány másodpercet, de már kevesebbet. Más a helyzet, ha a visszaszámláló már a nulla felé közeledik, és a számjegyeket pirossal írja ki a gép. Ez az azt jelenti, hogy az utas már kissé deprimált, és örülhetünk, hogy egyáltalán hajlandó kifizetni a számlát...

Az utasok visszaszámlálóján kívül a képernyő bal felső sarkában is van egy számláló: az mutatja a teljes hátralévő játékidőt, amihez az említett bónuszösszegek hozzáadódnak. A játéktermi szabályok szerint 50 másodpercről indulunk: tulajdonképpen ennyi időt fecsérelhetünk el utasok keresgélésére. Amikor felveszünk valakit, ehhez az összeghez

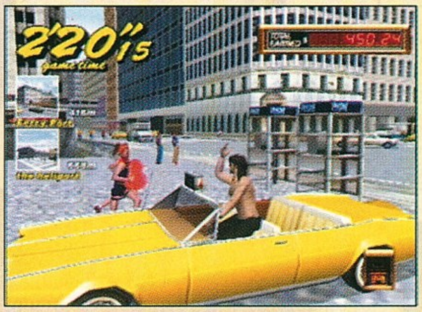


hozzáadódik az előre várható menetidő, ami értelemszerűen annál nagyobb, minél hosszabb útra vállalkozunk. (Persze a menetidő mindig alaposan ki van számolva.) Hogy kevesebb utast szállítunk-e hosszabb távra (több pénzért), vagy több kisebb fuvart bonyolítunk le: ez abszolúte rajtunk múlik, ez tulajdonképpen a játék sava borsa. A lehető legrövidebb idő alatt a lehető legtöbb kuncsaftnak kell magas színvonalú szolgáltatást nyújtani.

Szerencsére az már messziről meglátszik, hogy ki milyen messzire igyekszik. A lehetséges ügyfelek körül különböző színű határvonalakat láthatunk: a pirossal körülvett alakok csak egy-egy utcasaroknyit szeretnének utazni, míg a zölddel bekeretezettek gyakran teljesen más városrészbe kívánkoznak - az ezek közti árnyalatokat talán felesleges továbbmagyarázni. A Crazy Taxi 2 újdonsága, hogy továbbá kék határvonalakat is felfedezhetünk, amelyek kisebb csopor-



▲ Hé tesók, én gyorsabb vagyok, mint a metró!



▲ Gyertek lányok! Szurkoljatok nekem!

A LEGŐRÜLTEBB TAXISOK

Miközben a Crazy Taxi immár a második részénél tart Dreamcaston, az eredeti játékautomata, illetve annak DC átirata még mindig töretlen népszerűségnek örvend. Áprilisban ha netán valaki San Franciscoban járt, mindamellett, hogy már akkor megtekinthette a Crazy Taxi 2 demóját, egy izgalmas versenynek lehetett szemtanúja az egyik közkedvelt klubban. Jómagam csak sajnálhatom, hogy nem vehettem részt 30.000 $ összdíjazású Dreamcast bajnokságon, különben meglehet, hogy most e sorok írása helyett Jamaicában süttetném a hasamat, 15 rugóval a zsebemben. Habár az első helyezett eredményét figyelembe véve - aki a játék döntőjében 11.949,13 $-ért fuvarozott utasokat, és az elődöntők során is mindig 10.000$ felett teljesített - ez nem is annyira biztos. Mellesleg a résztvevők egy nőt tisztelhettek e kitűnő sofőr személyében, aki saját bevallása szerint egy Volkswagen Passatot tervez venni a nyereményén.







BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Crazy Taxi 2		
18 Wheeler American Pro Trucker	00/01	84%
Super Runabout	-	-



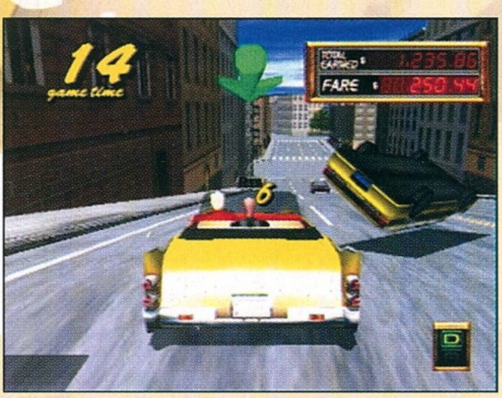


CINNAMON

Kora: 18
Magassága: 5'5"
Súlya: 114.8lb
Vércsoportja: 0
Cinnamon autója nem a legfürgébb, viszont nagyon jól gyorsul, a féktávolsága pedig minimális. Mindemellett könnyen irányítható, és amikor csak kívánjuk, rögtön megcsinálja a Crazy Driftet. A csajszi kicsit fiatal a taxisofőrködéshez, de végül is nem csinálja rosszul.

tosulásokat jelölnek. Ezúttal ugyanis megesik, hogy mondjuk egy egész csapatnyi pompomlánykát kell utaztatni. Megtelik a hátsó ülés, sőt még néha az anyósülés is, s ilyenkor az a poén, hogy mindenkit máshol kell kirakni. Lóvé pedig csak akkor jár, ha az utolsó tag is célba jutott.

A budapesti taxisok jól bevált "szakmai fogása", hogy az idegen turistákat minél nagyobb vargabetűt leírva viszik el a szállodájukba: nos a leírtakból nyilván kiderül, hogy az efféle munkamorál ebben a játékban nem éppen kifizetődő. Mi több: elképesztő trükköket vethetünk be annak érdekében, hogy ott is egyenes utat találjunk, ahol esetleg nincs. A második rész újdonsága, hogy a kocsi különleges rugózást kapott: Knight Ridert megszégyenítő ugratásokra vagyunk képesek mindenféle turbó meghajtás nélkül. Körbe kéne menni a híd felhajtójához? Dehogyis kell! Csak egy gombnyomás, és máris egy szinttel feljebb vagyunk. De ugyanígy bevethető ez a gomb akkor is, ha mondjuk lusták vagyunk kikerülni az előttünk cammogó buszt – jut eszembe: még a KRESZ sem tiltja a felülről való előzést...



▲ Nem bánok kesztyűs kézzel a konkurenciával

Ezen újdonságon kívül sikeresen kamatoztathatjuk az előző részben begyakorolt technikákat is. A jó eredményhez nélkülözhetetlen, hogy úgy induljunk és fékezzünk, hogy az utas nyaka majd' kitörjön, illetve olyan szűk íven vegyük be a kanyarokat, ahogy azt még a legbravúrosabb gokart versenyzők sem teszik. A már megszokott gombkombinációkkal csalogathatjuk elő a speckókat, úgyhogy az elődben tapasztalatot szerzett öreg rókák mindenképpen előnyben vannak.

Jó eredményt elérni tulajdonképpen nem olyan nehéz. Az A-s jogosítványt nem különösebben nagy kunszt megszerezni, 5000$ összegyűjtésével pedig megkapjuk az S-es jogsit is, amivel valójában végigjátszottuk a játékot - jön a stáblista. Persze aki ismeri az előző részt, az jól tudja, hogy ez még korántsem minden. Ha ugyanis megnézzük a ranglistát (vagyis a rekordokat), egy 5000$ körüli összeg még csak úgy 10. helyre elegendő. No próbáljunk csak meg azon a listán elsők lenni! Biztos, hogy nem megy egyik napról a másikra. De azzal is elszórakozhatunk, hogy a memóriakártyánkra rögzítünk meneteket, merthogy van visszajátszás is - igaz, csak 1 perc 20 másodperc játék erejéig. No és ott vannak még az egyéb játékmódok is.

A játék természetesen örökölte az előd speciális, DC-s üzemmódjait, amikkel alternatív módokon is szórakozhatunk. Aki nem szereti a jutalomidős rendszert, az mehet fix 3, 5, vagy 10 perces meneteket - természetesen bónuszidő nélkül. Az első rész legkiválóbb DC-s specialitása továbbá a Crazy Box volt. Ez tulajdonképpen egy gyakorló üzemmódnak volt berakva: különböző küldetések közül választhattunk, melyekkel az egyes trükköket elsajátíthattuk. Ahogy ezeket teljesítettük, úgy aktiváltuk a box felsőbb szintjeit. Ezúttal piramis alakban hozhatjuk be (az alaptól kezdve) az extra küldetések ikonjait, melyek lényege amúgy nem sokat változott: például léggömböket kell kipukkasztanunk, avagy egy keskeny stégen kell végigkanyarognunk, stb. (lásd tippek rovatunk) De nem csak gyakorlásképp érdemes e küldetésekkel foglalkoznunk, mivel a játék különböző jutalomcuccait is ezek teljesítésével lehet behozni.

A Crazy Taxi 2 grafikája letisztultabb lett: nincsenek hirtelen előbukkanó házfalak, a gép mindent szépen kirajzol egészen távol is. Hanem a "letisztultság" sajnos egyben degradáló jelzőként is használható, ugyanis az utcák valahogy sivárabbak. Amikor először hallottam



▲ Ez egy hosszabb fuvar lesz



▲ Én egészen a kapuig viszem az utast



Adj egy ötöst! Isteni voltam!



SLASH

Kora: 25
Magassága: 5'9"
Súlya: 152.3lb
Vércsoportja: AB
Slash nem véletlenül van a sofőrlista elején. A kezdő játékos nem sokat törődik a karakterválasztással, s megfelel neki az, aki elsőként bejön. Slash taxija ennek megfelelően teljesen átlagos: se nem túl gyors, se nem túl erős, a játékkal való ismerkedéshez ideális.





róla, hogy az új város megalkotásánál New York volt a minta, teljesen abban a hitben éltem, hogy majd zsúfolt utcákon kell átvágni. Ez azonban nem jellemző a játékra. Az utak majdnem mindenhol négy- vagy hatsávosak, és soha sincs akkora forgalom, ami ezeket mind kitöltené. Ráadásul nem csak a forgalom elég szerény, de mintha a tereptárgyak számából is visszavettek volna. Az első részben nem lehetett úgy felhajtani a járdára, hogy ne sodortunk volna el egy újságos automatát vagy egy padot, most viszont csak a forgalmasabb csomópontoknál van nagyobb nyüzsgés.

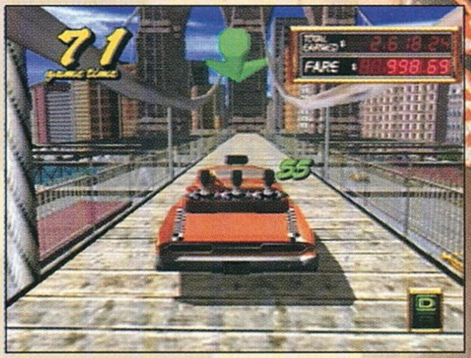
Viszont az most is nagyon jópofa, hogy a hátsó ülésre bepattanó ügyfelek mind egyedi karakterrel rendelkeznek. Attól függően, hogy mondjuk egy öreg néger nő, vagy csini mazsorettbanda száll be, másként pattannak be a járgányba, különbözően buzdítanak minket, és végül eltérően köszönnek el. Elköszönéskor magától értetődően az is számít, hogy milyen lelkiállapotban vannak: "ötöst" adnak, ha maximálisan elégedettek, avagy belerúgnak a kocsi oldalába, ha morcosak. A csoportok utaztatása további vicces animációknak biztosított lehetőséget: például a pantomimművészek kisebb akrobatamutatványt adnak elő minden egyes beszállásnál.



A játék zenéi - folytatva az elődded megkezdett hagyományt - nagyrészt Offspring szerzemények, úgyhogy itt a szerkesztőségünkben azt ellenvetés nélkül megszavaztuk, hogy a hangzás már eleve 90% feletti értéket képvisel. A különböző egyéb hangok (köztük például a menürendszerben dumáló konferanszié orgánuma is) az első részből lett áthozva, ami jó ötlet volt: a hangulat így maradt a régi.

Minthogy jómagam nagy rajongója vagyok a Crazy Taxinak, sokat vártam a folytatástól. Külalakra végül is meg lehetünk elégedve: bizonyos szemszögből tehát jobb, más szempontból gyengébb mint az előd, de összképileg nem igazán rosszabb. Az ugratás beiktatása első hallásra ugyan elég idétlenül hangzik, de a játéktermi stílusba bőven belefér ez a speckó: hamar megbarátkozhatunk vele. Tulajdonképpen egyedül egy dolog nem tetszett a játékban: kicsit túl könnyűnek éreztem. A Crazy Pyramid küldetéseit például egymás után teljesítgettem (némelyiket ráadásul kapásból rekorddal), s csak a piramis csúcsán gyűlt meg komolyan a bajom. Rengeteget játszottam az első résszel, nagy tapasztalatra tettem szert, de azért nem hiszem, hogy ennyire penge lennék...

V.Z.
vzzoli@vogel.hu



▲ A híd gyalogosútján gyérebb a forgalom - csak ne kéne megkerülni a pilléreket



▲ Telefonálni itt már nem fognak



▲ Siess már öregem! Feltartom a forgalmat.

ÖSSZEFOGLALÓ

Aligha lehet a Crazy Taxinál élvezetesebb autós játékot elképzelni: ezt bizonyítja a folytatás is, ami "csak" ugyanolyan jó. Szó se róla: a több utas felvételével és az ugratással azért van benne egy kevéske újítás. Játéktermi színvonalú, őrületesen gyors száguldás, vicces jelenetek, ütős zene - talán nem is kell továbbragozni, miért olyan klassz ez az anyag.

POZITÍVUM

- Immár csoportokat is fel lehet venni
- Az ugratással levágásokat lehet keresni
- Megint bombajó a hangulat

NEGATÍVUM

- A hardcore játékosoknak az elôd után nem nagy kihívás
- Az utcák lehetnének mozgalmasabbak

GRAFIKA	94 %
HANG	98 %
ÉRTÉK	92%

1 ntsc



Playstation	
Típus	Autós akció
Kiadó	Activision
	www.uds.se
Fejlesztő	UDS
Megjelenés	2001. május 23. (NTSC)
	2001. június 29. (PAL)

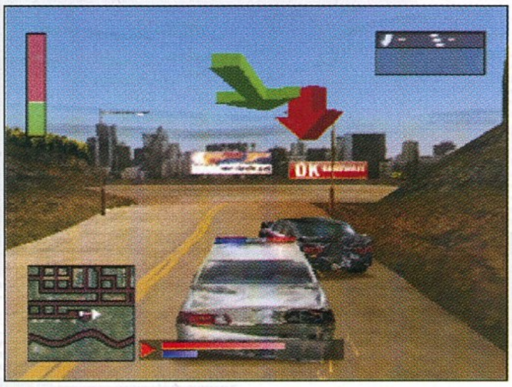
Az élet showja

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

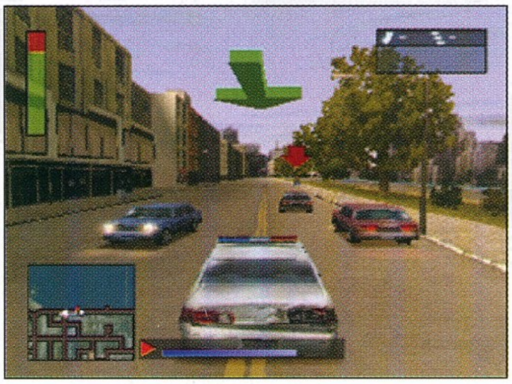
Az autós üldözéseket kivétel nélkül mindenki izgalmasnak találja: számtalan mozifilm és TV-sorozat "épített" már erre. Hát még az milyen izgalmas, amikor a száguldó kocsikban nem holmi színészek (akarom mondani kaszkadőrök) ülnek, hanem valódi bűnözőket kergetnek valódi zsaruk! Bizony láthattunk már ilyet is a képernyőn, hiszen Amerikában már a legutolsó kis porfészek rendőrautói is kamerával vannak ellátva, arról nem is beszélve, hogy a TV-társaságok szenzációra éhes riporterei minden érdekesebb esetre azonnal helikopterekkel csapnak le. Csak össze kellett gyűjteni a legkülönlegesebb történeteket, és már kész is volt a méltán népszerűvé vált TV-show: a Világ Legrémisztőbb Rendőrüldözései.

Az már régóta ismeretes volt, hogy ebből a showból egy játék készül, de valahogy csak nem akart összejönni a dolog: a játék PC-s és Dreamcastos változataiért felelős cég időközben félbehagyta a fejlesztést, s multiplatform játék helyett lett mindösszesen egy kitűnő PlayStation-verzió - hála a svéd illetőségű UDS kitartó munkájának.

De vajon hogyan lehet egy olyan sorozatot egy virtuális világba átültetni, aminek pont az volt a lényege, hogy a valóságot mutatta be? A válasz végül is elég kézenfekvő: olyan virtuális világot kellett létrehozni, amiben a lehető legreálisabb körülmények és helyzetek várnak a játékosra. A játék tervezői így megalkották Ashlandet, a kisvárost, ami tökéletes mintapéldája egy amerikai településnek: nem túl nagy, de nem is kicsi, van belvárosa, külvárosa, autópályái, parkjai, alagútjai. Vannak fényreklámok, óriásplakátok, meg minden egyéb, ami általában egy városban lenni szokott - beleértve még az útkarbantartók jóvoltából kiásott árkokat is. Na és persze - mint minden ember lakta terület esetében - vannak bűnözők is. Hogy a játék izgalmait fokozzák, természetesen nagyobb koncentrációban, mint egy átlagos, valós városban. Ashland-ben mindig történik valami, ezért a rendőri szerveknek mindig akad dolguk: nyilván már mindenki kitalálta, hogy a játékban az ő munkájukat kapjuk meg. A bűnözők szerepébe sajnos nem élhetjük bele magunkat, bár ha azt vesszük alapul, hogy a sorozatban mindig azt hangsúlyozták, hogy a törvény elől nincs menekvés, ez tulajdonképpen érthető is. Nekünk kell tehát szavatolnunk, hogy valóban ne legyen menekvés!



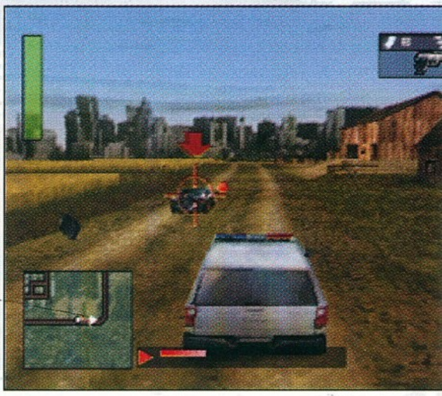
▲ A javítási számlát majd a delikvens fizeti - mihelyst kijózanodik



▲ Már nem sokáig bírja cérnával a fickó: mutatja a kék csík

"Egyszerű" járőrözés

A játék főmenüjéből az első adandó pontot, vagyis a Free Patrolt választva, rögtön beleízlelhetünk egy járőr munkájába. Mielőtt elindulnánk, választhatunk egy vagy kétjátékos mód közül (utóbbira még visszatérünk), megadhatjuk, a város melyik kerületében akarunk járőrözni (bár kezdetben még csak a kapitányság környéke választható, s csak miután már bejártuk a többi kerületet azután van több lehetőség), továbbá a napszakot és az időjárást is "megrendelhetjük". A kapitányság garázsában négy autó közül választhatunk: egy sima kincstári verda, egy terepjáró, és két civil kocsi (köztük egy sportosabb típus) a teljes géppark. Az utcára kihajtva csakhamar az utunkba vetődnek a gonosztevők: ilyenkor bekapcsoljuk a szirénát - civil kocsi esetében kirakjuk a "Kojak" villogót -, a gázba taposunk, és már indul is a haddelhadd. A Free Patrol mód lényege: minél több bűnözőt nyakon csípni. A sziréna, illetve a villogó bekapcsolá-



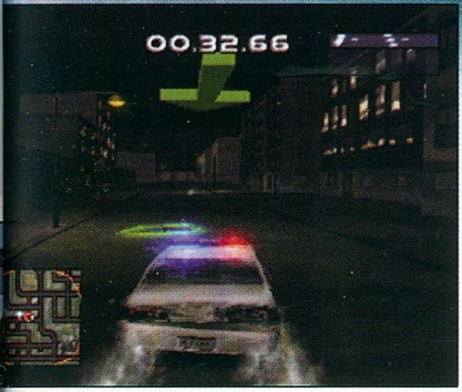
▲ Hoppá: mintha itt valaki elvesztett volna egy táskát





▲ Barátunk a saját trükkjébe gabalyodott bele





▲ Megvan a fegyver!

sa ennek érdekében nem csak jó poén vagy hangulati elem: végre egy játék, amiben a civil autók odafigyelnek a megkülönböztető jelzésre! Az autópályákon egyenesen száguldhatunk végig, mert a belső sávból - ahogy kell - szépen kihúzódik előlünk mindenki. Na persze ha egy bűnözőt üldözünk, az ártatlan autósok figyelmessége ellenére is hátráltat minket a forgalom: gyakran kisebb torlaszokat hoznak létre az elsodort autók.

A kincstári járműben - ahogy illik - két rendőr foglal helyet: az emancipáció jegyében az egyikük nő - legalábbis ez derül ki a hangból, amikor buzdít minket a vezetésnél. (Ma már egy játék sem képzelhető el női szereplők nélkül.) Hogy miért van tulajdonképpen két emberre szükség, az csakhamar kiderül. A bűnözők egyre kevésbé állnak meg a villogónkat látva, így a dolog meggyorsítása érdekében élhetünk lőfegyver használatával: a jobb oldali ablakon kihajolva emberünk tüzet nyit a menekülő kocsira.



Az L1-et nyomogatva pörgethetjük végig a fegyvereink listáját, majd ha kiválasztottunk egyet, megjelenik egy célkör, attól függetlenül pedig egy kis pont, a célgömb. A célkörrel foghatjuk be a bűnözők autóit, ám becélozva csak akkor vannak, amikor már a célgömb is ráállt. Így mindig látjuk, mikor van becélozva a gyanúsított, s nem pazarolunk feleslegesen lőszert. Mivel emberünk a jobb oldali ablakon hajol ki, értelemszerűen balra nyilván sosem tud célozni, tehát a sofőrnek is segítenie kell a társa munkáját: egyjátékos módban tulajdonképpen csak annyit tehetünk, hogy próbálunk jó rálátást biztosítani a célpontra, s úgy tüzelünk. A kétjátékos módban már más a helyzet: az egyik játékos vezet, míg a másik tüzel, no meg a villogót indítja be.

A szabad járőrözés addig tart, amíg ronggyá nem törjük az autónkat. Ezt nem nehéz elérni, lévén nem csak valósághűen kanyarodik, csúszik, és kileng a kocsi, hanem szépen roncsolódik is. A fényszórók kitöréséhez elég mindössze egy észre nem vett bója, vagy egy elsodort szemetes kuka, ha pedig fallal találkozunk, majdnem rögtön totálkáros a járgány. A villanyoszlopokat még könnyebben telibe verhetjük, hiszen gyakran vagyunk kénytelenek a járdára is felhajtani, s a vékony oszlopokat alig lehet időben kiszúrni. A bal felső sarokban függőleges csík mutatja a saját autónk állapotát, míg alul vízszintes az üldözöttekét.

Az üldözöttek kijelzőjénél plusz megfigyelhetünk egy kék csíkot is, ami folyamatosan növekszik, amíg csak a nyomukban vagyunk. Ennek a lényege, hogy nem csak lökdösődéssel (vagy netán fegyverrel, amiről még szót ejtünk) készíthetjük ki a gyanúsítottakat, hanem idegileg is. Ha ugyanis elég sokáig nem tudnak minket lerázni, végül feladják, és lefékeznek. Célszerű taktikai fogás ez, sőt az egyetlen lehetséges megoldás, amikor már nagyon meg van törve az autó. Hogy gyorsabban teljen ez a csík, sosem szabad megfeledkeznünk a sziréna bekapcsolásáról.



▲ Egy ilyen villogó jól jönne a Crazy Taxi 2-ben is



▲ Bizonyára egy olyan vállalkozóé a kocsi, akinek nincs egy ellensége sem...

Az éles helyzetek

A szabad járőrözgetés persze - bármennyi gazfickót is sikerül hűvösre juttatnunk - előbb-utóbb unalmassá válik, de természetesen nem csak erről szól a játék. Bár sztori módnak túlzás lenne nevezni, a Pursuit mód valami olyasféle: tulajdonképpen ez az a mód, amivel az eredeti TV-showt próbálták reprodukálni. Ez az üzemmód igencsak hasonlít a Driver küldetéseihez. Különböző feladatokat kapunk, amiket sorban kell teljesítenünk, s amelyek mindegyike más jellegű - vagy legalábbis a körülményeket igyekeztek minél változatosabbá tenni. Más napszakokban, más kerületekben, eltérő jellegű munkákat kell elvégez-

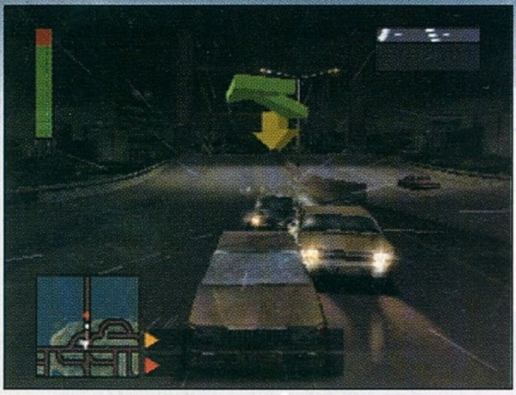


▲ A busz kétségkívül tekintélyt parancsoló jármű

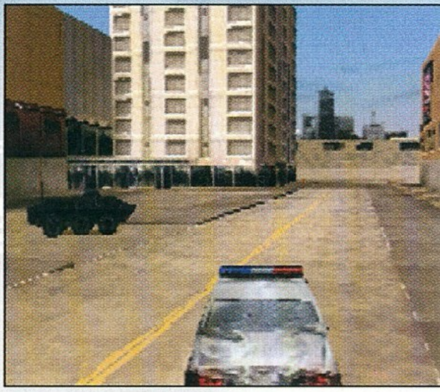


▲ Remélem a rázkódás nem árt a begyűjtött bombáknak





▲ Valakik nagyon nem akarják, hogy az utasom tanúskodjon



▲ Végre: a megfelelő feladathoz a megfelelő já

nünk, és még a járművek is mások. Néhány extrém példát kiragadva: vezethetünk például tűzszerész kocsit, amikor mondjuk bombákat kell hatástalanítanunk, és még egy páncélosba is beülhetünk, hogy egy önfeledten tomboló tankot megfékezzünk.

A Driveren megedződött öreg motorosoknak a játék szisztémája nem lehet ismeretlen: egy nyíl mutatja, merre van a célpont, mire nekünk a lehető leggyorsabban oda kell jutnunk. A szisztéma egyébként annyival egyszerűbb, mint a Driverben, hogy itt a nyíl nem csak az irányt mutatja, hanem konkrétan az útvonalat - vagyis mindig egyértelmű, hol kell lekanyarodni, nem szükséges megismerni a várost, illetve böngészni a térképet.

A rendőr akadémia tesztpályáján indul a pályafutásunk, ahol a helyes kanyarvétel és a fegyverhasználat technikáját kell elsajátítanunk, majd kikerülve az utcára, egyre keményebb bevetéseken vehetünk részt. Kezdjük az egészet egy részeg sofőr megfékezésével, aztán pedig szép lassan (habár nem is olyan lassan...) komolyabb sofőri munkákat is kapunk - teszem azt: egy taxit vezetve drogdealereket kell követnünk feltűnésmentesen. A bűnözők persze a későbbi küldetésekben egyre agresszívabbak és szívósabbak. A villogóval kapcsolatban például megjegyezzük: a keményebb bűnözőknek vagy terroristáknak nincs vesztenivalójuk, ezért a játék vége felé már egyáltalán nem idegeskedik senki miattunk - csakis erőszakkal érhetünk célt.

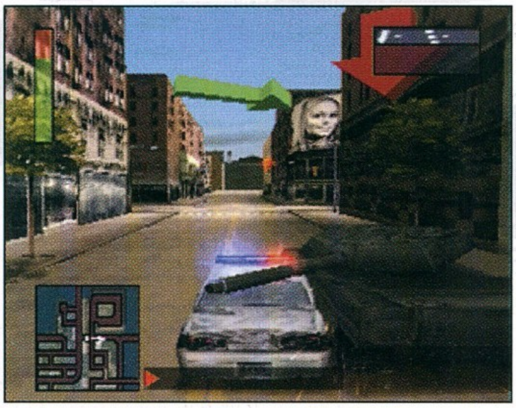
A küldetéseket elszúrni többféleképpen lehet: ha lemaradunk a célponttól, esetleg már eleve nem érünk oda időben, ha totálkárosra törve az autót nem tudjuk az üldözést folytatni, vagy ha netán civileket veszélyeztetünk fegyverhasználattal. Utóbbi - noha egyjátékos módban ugyebár a célzás automatikus, s nekünk csak meg kell jelölnünk a célpontot - egy forgalmas útszakaszon nagyon könnyen megtörténhet: elég ha bevág a gyanúsított egy civil jármű elé, és mi pont akkor sütjük el a fegyverünket. Jóllehet ha csak egyszer durrantunk oda egy ártatlan autósra, akkor előbb még figyelmeztet minket a diszpécser, s csak újabb veszélyeztetés után állítanak le minket.

A követéses feladatnál megint csak a Driverből plagizáltak az alkotók: egy alul/felül pirosba színeződő kijelző mutatja a követési távolságot, s nekünk az a feladatunk, hogy a mutatót a középső szakaszban tartsuk. Ha túlságosan felmegy a mutató, észrevesznek minket, ha pedig túlságosan leesik, szem elől tévesztjük a célt.

Összetörni az autót ugyanolyan könnyű, mint a sima járőrözésnél. Egy dolog különösen idegesítő: amíg mi két pillanat alatt roncshalmazzá alakíthatjuk az autónkat, addig a gengszterek járgányait szitává kell lőnünk, hogy megálljanak. Ennyivel jobb kocsikkal száguldoznának az alvilági figurák? Pedig még a fegyverarzenálunk is bővül idővel: a pisztolyunkon kívül kapunk shotgunt, géppisztolyt, sőt rakétavetőt is. Mégis: egyikből sem elég egy jól célzott lövés. Ha már a valósághűségnél tartunk: talán az lett volna reális, ha ki lehet lőni az autók kerekét. Bár valószínűleg úgy meg túl könnyű lett volna a játék...



A Pursuit módban minden sikeresen teljesített küldetés után menthetünk állást, ami a többi játékmódra is kihatással van. Az eddig még nem említett Single Mission móddal újrajátszhatjuk a már lefutott küldetéseket (akár kétjátékos módban is), s előléptetéssel járó bónuszokat aktiválhatunk - bár bónuszokat tulajdonképpen a Pursuit módban is nyerhetünk. (A különböző extrákat - így például a játék bónuszautóit - azután az Options menüben kapcsolhatjuk be.)



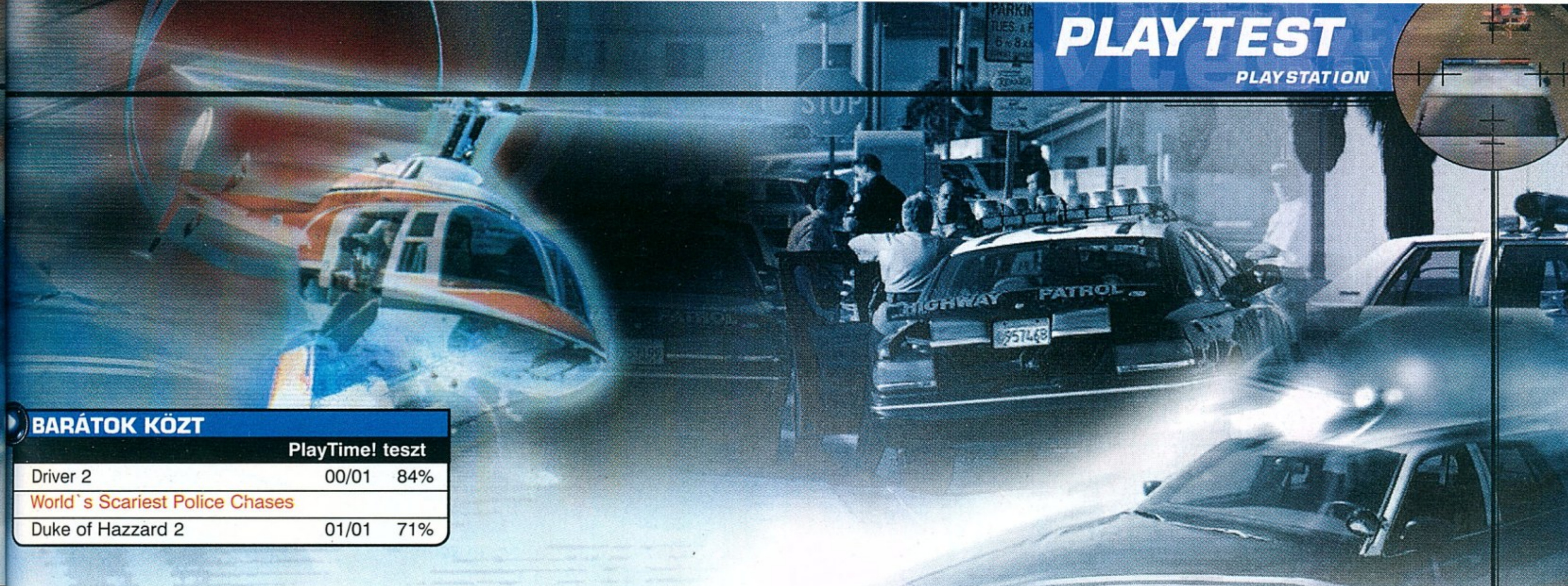
▲ Ennek a lökdösődésnek én nem igazán lehetek győztese



▲ Rendőr urak és hölgyek! Jobbra és balra miért nincs kordon?



▲ Köszönöm a tapsot, a virágokat az öltözőmbe kérem!



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Driver 2	00/01	84%
World`s Scariest Police Chases		
Duke of Hazzard 2	01/01	71%

Az eredeti atmoszféra

Az alkotók szemlátomást igyekeztek a show hangulatát megragadni, ami legfőképp az egyes akciók felvezetésén mutatkozik meg. Ahogy a TV-ben is hangzatos kommentárokat hallhattunk, úgy a játékból sem hiányoznak ezek a frázisok, s az akció befejezésénél sem marad csöndben a TV-ből kölcsönvett rendőrtiszt. Attól függően, hogy sikerrel jártunk-e vagy sem, büszkén hirdeti a rendőri munka hatékonyságát, avagy a véletlenek összjátékáról hadovál, esetleg arról tájékoztat minket, hogy egy másik egység végezte el helyettünk a melót. A lejátszott menetek után visszajátszás is van, amiben még jobban érvényesül a játék TV-s "múltja": a külső nézeteknél még az is látható, ahogy néha valami zavar villan a közönséges ipari kamerák felvételén.

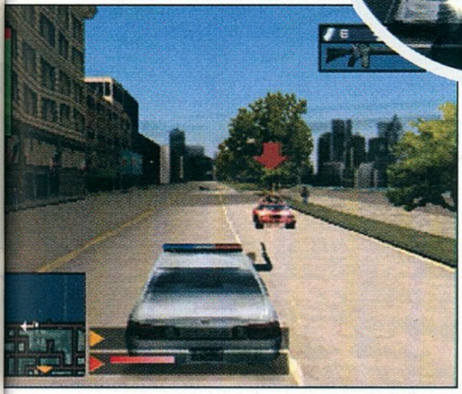
A játék üldözései mindvégig izgalmasak, noha van néhány idegesítő hibája a programnak, amitől néha elmehet a kedvünk az egészétől. Már eleve kissé idétlenül néz ki, hogy szem elől tévesztve a célpontot az emberünk csutkára beletapos a fékbe, hát még akkor milyen hülyén veszi ez ki magát, amikor még látni is a horizonton a célt (mert bizony néha előfordul ilyen), majd azt adjuk le a diszpécsernek, hogy elvesztettük az illető nyomát...

Grafikailag is akad kifogásolni való. Nevezetesen a fényszóró effektusát elég szegényesnek találtam. Csak akkor vesszük észre, hogy egyáltalán működik a világítás, ha elölről nézzük a kocsit, az útból semmit sem világít meg. Jó, hogy a városi utcák ki vannak világítva, de a félhomályban elég nehéz észrevenni a környezetbe beleolvadó szürke kerítéseket. S ha még nem mondtam volna: a legsilányabb drótkerítés is annyira masszív, hogy nem lehet rajtuk keresztülhajtani. Mi több: ha kajakra beléjük hajtunk, ugyanolyan kárt okoznak, mint egy betonfal...

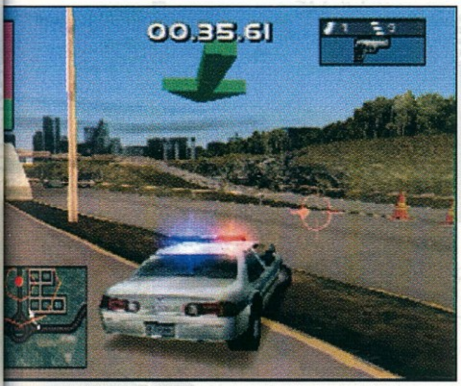


Hát igen: mint mondottam, vannak hibái a programnak, de melyik játéknál nincsenek? Az ilyen apróságok ellenére azonban azt megállapíthatjuk, hogy a város kidolgozottsága, a civil forgalom intelligenciája még egy konzolos játékban sem volt ennyire valószerű - még a Driver 2-ben sem. Az már más kérdés, hogy hangulatilag azért még mindig a Driver 2 a csúcs (számomra legalábbis). Nagyjából úgy hasonítható össze a két játék, mint egy egész estés film, és egy showműsor. Minthogy itt ez utóbbi volt az alap, nem lehetett igazán lebilincselő sztori módot kiötleni: teljesen különálló esetekben kell eljárnunk, s valahogy nem érezzük a cselekmény sodrását. Ebből adódóan aztán átvezető jelenetek sincsenek. Nagyon bírtam továbbá a Driver 2-ben, hogy nem kellett törődnöm a kocsi állapotával, hiszen bármikor átszállhattam egy másik járgányba: most meg pont az okozza a vesztünket, hogy állandóan összetörjük magunkat. (Persze az is igaz, hogy egy szolgálatban lévő rendőrtiszt nemigen lophat magának minden sarokról egy másik kocsit...) Azt tehát el kell ismerni, hogy a showműsort aligha lehetett volna jobban megjátékosítani.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



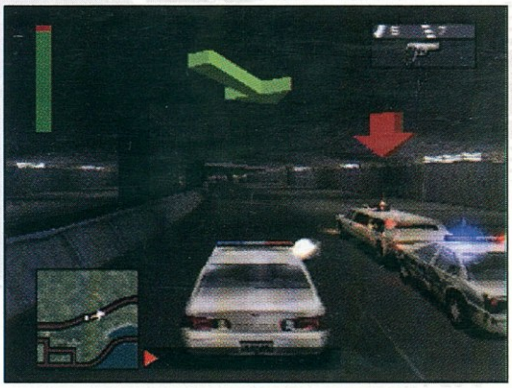
▲ Hiába menekül a gazember: én Starsky és Hutch-on nőttem fel



▲ Nem túl szabályszerű sávváltás - de hát sietek



▲ Tisztelt uram! Elfelejtette kifizetni a pizzát!



▲ A kolléga is igazán elővehetné a fegyverét

ÖSSZEFOGLALÓ

Az autós üldözések kedvelői a Driver 2 után ismét a gázba taposhatnak. A rendőri munkát propagáló showműsort kitűnően ültették át PlayStationre: a játékká átdolgozott WSPC eredeti eseteket mutat be, jóllehet kicsit kiszínezve, illetve összesűrítve. Izgalmas küldetéseket, remek kétjátékos módot kínál a program, mely méltó vetélytársa a Driver 2-nek.

POZITÍVUM

- Jókora város, eltérő jellegű kerületekkel
- Pompás kétjátékos mód
- Izgalmas küldetések

NEGATÍVUM

- A küldetések első harmada túl könnyű
- Sötétben nem túl meggyőző a világításunk
- A saját autónk jobban törik a gengsztereknél

GRAFIKA	81 %
HANG	86 %
ÉRTÉK	83%

ntsc 2



A Káosz Smaragd újabb románca

SONIC ADVENTURE 2

Dreamcast

Típus	Platform akció
Kiadó	SEGA
	www.sega.com
Fejlesztő	Sonic Teams
Megjelenés	2001. június 23. (PAL)

Egyre többet és többet hallani manapság a kitartás és az akaraterő fáradtságosan szerzett, ám annál édesebb gyümölcseiről. Sportolók, üzletemberek, sikertörténetek sorakoznak elénk példát mutatva, hogy kár lenne egy kis nehézségtől visszariadni a cél előtt.

Moebius világának hivatalos mumusa, Dr. Robotnik, mindenesetre soha nem adja fel. Ezúttal a sokatmondó Eggman fedőnéven (eredetileg e néven Sonic gúnyolta, ha tudni akarjuk, miért, vessünk egy pillantást a kobakjára) akarja elorozni a bolygón élő állatoktól a világuralmat, egy új, rendkívül veszedelmes fegyver segítségével. A kibernetika tudományát magas szinten művelő tudós - aki egyébként egy laboratóriumi balesetnek köszönheti rosszindulatú személyiségét - láthatóan őszintén szereti munkáját, hiszen egy tökéletes harci robot, Sonic alteregója, Shadow előállításán fáradozik, és puszta szakmai érdeklődésből legszívesebben az állatokat is gépekké változtatná. E nagyszabású művelethez sajnos már a Duracel energiája sem elegendő, kutatónk kénytelen bűnös üzelmeihez a Káosz Smaragdjának erejét hasznosítani. Úgy tűnik azonban, hogy vagy a doki, vagy a játék kiagyalói az elméjük épsége mellett a fantáziájukat is elveszítették, hiszen nagyjából



▲ Denevér létedre egész jól tudsz úszni



▲ Esküszöm ez a gepárd rosszabb, mint egy kölyökkutya



▲ A Mester és a nagy mű

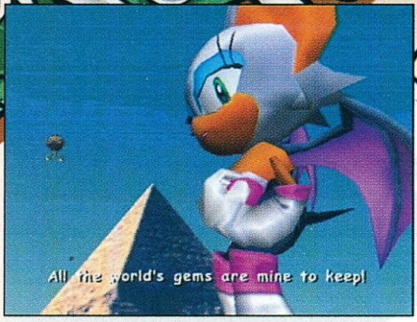
EGY KIS TÖRTÉNELEM

Amikor 1991-ben Yuji Naka ceruzája nyomán életre kelt a nyughatatlan süni és népes baráti köre, a fejlesztők még álmukban sem gondolták volna, hogy egy igazi kultusz születésénél bábáskodtak. Az első produkció, a Sega Megadrive-ra írt Sonic the Hedgehog elsöprő sikert aratott, nem csoda, hisz a bájos és kissé pimasz figura minden korosztály szívébe belopta magát. A nem várt népszerűségen felbuzdult kiadó tévésorozatokat megszégyenítő módon kezdte el egyre-másra ontani a különböző folytatásokat, ahogy az már lenni szokott, jókat és silányokat egyaránt. 1992-ben a második, 1993-ban pedig már a harmadik részével invitálta rajongóit az újra meg újra erőre kapó ellenfél, a gonosz Dr. Robotnik megleckéntetésére. A cég hivatalos aranytojást tojó tyúkjához illően rettenthetetlen sününk sem ragadt le a mászkálós-gyűjtögetős stílusnál. 1995-ben a Sonic Drifttel játszadozók gokart volánja mögött láthatták viszont kedvencüket, 1996-ban pedig verekedhettek is vele a Sonic Fighter boldog birtokosai. Épp csak first person shooter nem készült valamilyen ismeretlen okból. (Bár ismerve a Star Wars evolúcióját sajnos ez sem tűnik lehetetlennek.)



A sikertörténet leglényegesebb eleme végül 1999-ben jött be a képbe, ekkor hozták forgalomba a sorozat első Dreamcast-verzióját, a Sonic Adventure-t. Készítői a klasszikus Sonic hagyományokat követve az ügyességi feladatokra helyezték a hangsúlyt, az őshöz hasonlóan a pályán szanaszét heverő holmik felszedését a konzol képességeihez méltó, igényes grafikával és persze három dimenzióban bízták a játékosra. A történeti vonalon kívül fellelhető minigame-ek utánozhatatlan hangulatot teremtettek, a pergő ritmusú, kellően változatos alkotás joggal vonzott nagy tömegeket a képernyők elé. Tavaly kiadott folytatása, a Sonic Shuffle viszont nem bizonyult kimondottan kasszasikernek, az alapvetően logikai játékot ugyanis csak a többjátékos üzemmódja és a minigame-ek mentették meg az elfelejtéstől. Várható volt tehát, hogy a tüskés hősünk becsületén esett csorbát viszonylag hamar megpróbálják majd kiköszörülni.





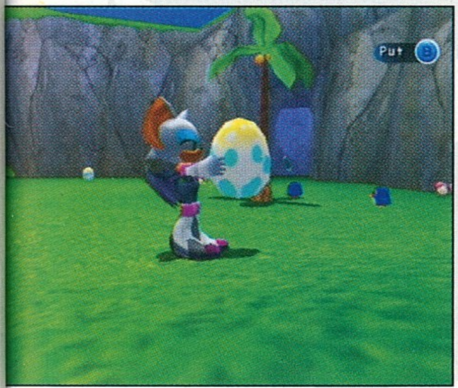
▲ Hé szépfiú! Nincs kedved megnézni a piramist?

1991. óta erre a kaptafára épülnek heves vérű tüskésbőrünk zűrős kalandjai.

Bár lehetséges, hogy Moebiusban valamiképp megállt az idő folyása, azonban az biztos, hogy a Sonic Team nagyon is követi az eseményeket. Eltekintve a kissé közhelyes történettől, új programjuk, a Sonic Adventure 2 minden egyéb szempontból megállja a helyét. Pergő ritmusú, látványos, hangulatos - és az első részhez hasonlóan, tulajdonképpen több játékot tartalmaz egyben.

A Sonic Adventure 2 fő varázsa épp ebben a "játék a játékban" jellegben rejlik. A Sonic Team már az előző részekben is bebizonyította, hogyan lehet minél eltérőbb, kisebb terjedelmű, kibontható küldetésekkel változatosabbá tenni egy szórakoztató programot. Azonban új alkotásukban még ennél is messzebbre mentek, és a gyakorlatilag önálló játékok mellett magát a fő cselekményvonulatot is három, egymástól könnyen elkülöníthető résszé darabolták.

A központi motívum eleve kettősnek indul, hiszen mind a jó ügyért, mind a kapzsi hatalomért küzdők történetét egyaránt lejátszhatjuk. Minkét küldetéssorozat három - három karakter köré csoportosul, amelyek képességeikben, ezáltal feladataikban is egyformán eltérnek egymástól.



▲ Igen, ez illik az egyéniségemhez

Sonicot és Shadowt irányítva a klasszikus Sonic-stílust élvezhetjük, azaz a pálya akadályait kerülgetve gyakorlatilag egyfolytában ész nélkül száguldunk végig az útvonalon. Az esetlegesen felmerülő ellenállás leküzdésében közismerten szúrós hátunk tesz jó szolgálatokat, szerencsére fakírokkal itt nem kell számolnunk. Elgépiesedett rosszakaróink kupán szúrásán kívül persze érdemes figyelnünk a terepen kószáló, még lélegző állatokra, mert ezek az egyik rendkívül szellemes alprogram hasznos elemeiként még nagyon jól jöhetnek. Persze, a szurkálódás nem szép dolog, és bizony könnyen saját csapdánkba eshetünk, ha éppen fordítva sül el titkos fegyverünk, és a robotok sóznak fejbe. Az ilyen alkalmak átvészelésére helyeztek el az előrelátó készítők gyönyörű aranyszínű karikákat, amelyeket - ha nem vágtázunk túl sebesen - felmarkolhatunk, és visszaállíthatjuk velük munkában megcsappant életpontjainkat. Ahogy az már lenni szokott, a pálya végén a jól megérdemelt sör helyett irdatlan nagy fémszörnyetegek várják hőseinket, akik mindenáron fejükbe vették, hogy velünk fogják megveretni magukat. Mivel ötletük képtelenségéről nemigen lehet meggyőzni őket, kénytelenek leszünk teljesíteni kívánságukat, amely nem mindig olyan banálisan egyszerű. (Gyakorló mazochisták figyelmébe ajánljuk az egyik alprogramot, amelyben újra lehet élni ezt a felemelő érzést.)

Szúrós barátainkkal szemben a két farokkal rendelkező róka, Tails és Dr. Eggman, a hibbant tudós pontosan az ellenkező stílust, a "bemegyek, és kihozom" típu-

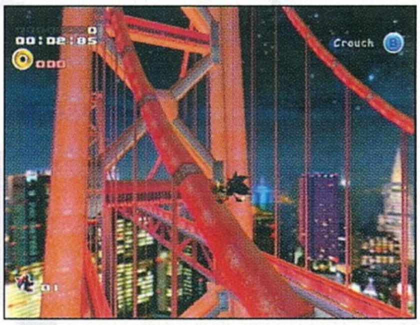
SONICKART

A Sonic Adventures 2 extra játékai közt szereplő három rövid szösszenet közül a gokartverseny az egyetlen, amelyik tényleg teljesen különálló kihívást jelent, a versenyzőkön kívül ugyanis abszolút semmi sem köti a történethez. A világ megmentéséért vívott nemes harchoz valóban nincs túl sok köze az aszfaltozott pályán való körkörös száguldozásnak, azonban a tradícionálisan Sonicos, játék a játékban hangulat miatt mindenképp érdemes kipróbálni.

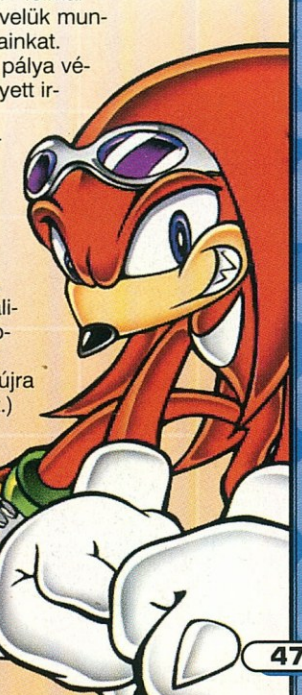
Cseppet sem meglepő módon a hat főszereplő valamelyikét favorizálva szennyezhetjük Moebius légkörét. Ahogy az manapság egy igényes versenytől elvárható, mindegyikük egyedi gokarttal vág neki a feladatnak, a különbségek a járgányok kormányozhatóságában, gyorsulásában és végsebességében rejlenek. Sonic és Shadow a végsebesség megszállottjai, míg gyorsulásban kétségkívül Tailset illeti a babérkoszorú. A stabilitás letéteményesei pedig Knuckles és közkedvelt tudósunk, Eggman, amely igazán a kanyarokban hálálja meg magát. Természetesen e különbségek kellő gyakorlás után könnyen kiegyenlíthetők, arra pedig bőven van lehetőség, tekintve a gokartversenyek - legalábbis a kiadóknál tapasztalható - népszerűségét. Mindenesetre szimpatikus, hogy a Sonic Team ilyen sokféle ízlésnek meg szeretne felelni, bár elképzelhető az is, hogy csak a Sonic Driftset is adaptálták a biztonság kedvéért.

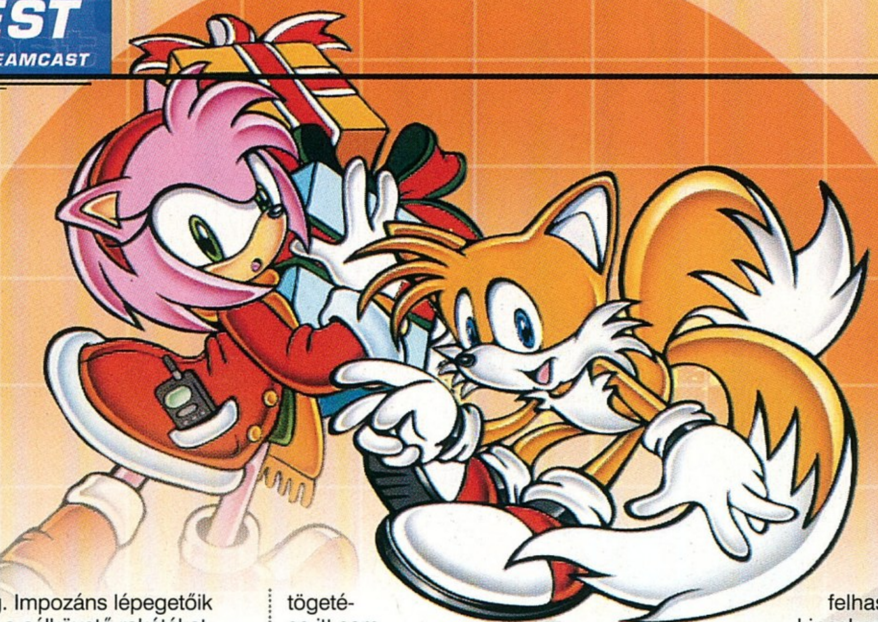


▲ Hál' istennek, legalább a lámpám jól működik



▲ Sokáig ejtőernyőztem, de már annyira unalmas volt!





sát testesíti meg. Impozáns lépegetőik csak úgy ontják a célkövető rakétákat, nem éppen világbajnok testi erejüket és esetlenségüket hatékonyan kompenzálják. A kaland klasszikus shoot'em up, azaz folyamatosan darálva elsődleges cél elpusztítani minden élő és élettelen erőt. Mivel ellenfeleink sincsenek híján a különböző lőfegyvereknek, az aranyszínű gyűrűk gyűjtögetése itt sem elvetendő ötlet.



▲ Tessék, itt a lufid!



▲ Merre lehet a kontaktlencsém?

A harmadik, és talán a legérdekesebb küldetéscsoport Knucklesnak és Rougenak jutott. A Sonic céljait segítő hangyász, Knuckles és a gonosz, mohóságáról híres denevér hölgy, Rouge feltehetőleg Indiana Jones megrögzött követői. Velük egy igazi kalandjátékban lehet részünk, ők ugyanis az állandó futkározás és a lelketlen darálás helyett kincskeresésre adták fejüket, a harc és a menekülés pusztán másodlagos szerepet kapott a Káosz Smaragdjának hatalmát kioltani képes Mestersmaragd előkerítése mögött. A kutakodásban elsősorban különleges felszerelésük, és természetesen páratlan képességeik játszanak vezető szerepet. Egy elég kétértelműen működő radar áll ugyanis rendelkezésükre, amely csak azt jelzi, hogy mennyire van a közelükben a felbecsülhetetlen értékkel bíró, különös módon szintén három darabra törött drágakő. Nála csak a Omochaok tanácsai jelentenek nagyobb segítséget, akik vagy teljesen felesleges, vagy követhetetlen utalásokat ejtenek el közelünkben. A játékban fellelhető felszerelések ebben a részben különös fontosságot nyernek, ugyanis gyakran csak ezeket felhasználva lehet hozzáférni a kincshez.(pl. ásóval)



▲ Gondolhattam volna, hogy itt még nem esett le a hó



▲ Elég hevesen égnek ki errefelé a villanykörték

Amennyiben végignyomtuk a folyamatos küldetéseket, vagy épp csak lazítani vágyunk egy kicsit, feltétlenül nézzük meg a Minigames néven szereplő játékocskákat. A felüdülés garantált, hiszen a főmenütől egészen különböző programokat találunk.

A játék másik legjobb tulajdonsága, hogy ketten is játszható, persze az egymás elleni összecsapásokat értve ezalatt. Mindhárom stílus kedvelői megtalálhatják számításukat, mivel mindegyikre rendszeresítették az ember elleni küzdelmet.



▲ Csendesebben lépkedj, még meghallanak valamit!

A FŐNÖKÖK VISSZAVÁGNAK

A program leginkább a fő vonulathoz kötődő extra játéka a leghosszabb perceket és legcifrább népi rigmusok gyakori felidézését okozó főellenségek lemészárlása. A világos és a sötét küldetések teljesítésével nézhetünk újra szembe méltán kedvelt ismerőseinkkel, akik persze éppen olyan segítőkészek és pacifisták, mint azelőtt. Biztos vannak egypáran, akik élvezetüket lelik ormótlan, ámde igencsak brutális versenytársaink ismételt roncccsá törésében, de egyébként nem kimondottan fantáziadús ötlet a készítők részéről.









▲ Csak fény derült végre az egyiptomi-magyar közös eredetre





▲ Nahát, milyen szimpatikus szobrocskák! Remélem, azért kijutok élve valahogy



▲ Vigye innen ezt a fényképezőgépet!



▲ Szörnyűek ezek a mai robotok! Manapság már egy templomot sem lehet nyugodtan kifosztani tőlük!



▲ Vajon hol parkolhat a kocsim?

SONIC TAMAGOCHI

A Chaok nevelése és versenyeztetése talán a legfantáziadúsabb eleme a programnak, akár önmagában is simán megállná a helyét (egy darabig legalábbis). A Chaok kis, szeretetreméltó lények, akik tojás segítségével gyarapítják az élővilágot. Chaoink az úgynevezett Chao Gardenben leledzenek (kivéve ha eladtuk lelkünket a bűnös hatalomnak, ilyenkor értelemszerűen a Dark Gardenben vannak), ahová a pályákon lelhető kulcsokkal juthatunk be. Chaoink teljesen a Tamagochi épületes világát idézik, kisebb - nagyobb eltérésekkel, persze. Rájuk is vigyázni kell, etetnünk, simogatnunk, sőt óvodába is kell vinnünk őket ahhoz, hogy mind a hét készségük a messzemenőkig kifejlődhessen. E képességek versenyeztetésükkor majd döntő fontosságúvá válnak, elsősorban ebben különböznek a leginkább a Tamagochitól, amire hiába fordítjuk a drága időt, még egy nyomorult oklevelet sem nyer nekünk. Nem így a Chaok, akik, ha jól bánunk velük, megszolgálják a napi betevőt. Mivel kizárólag pálmadiót esznek, és nem bírnak fára mászni az istenadták, le kell ráznunk nekik a méretes gyümölcsöt a kert fáiról. Készségeik módosításához a pályákon kiszabadított (vagy elrabolt - nézőpont kérdése) állatokat, és a roncssá vert ellenségekből kipotyogott kristályokat kell kezeikbe (lábaikba?) adnunk, minden egyes zsákmány más és más típusú képességét fogja növelni, illetve csökkenteni. A nevelés súlyos



erkölcsi felelősséggel járó feladatához segítségül hívhatjuk az óvodai orvos bölcs tanácsait, s hozzá vihetjük kis barátainkat is, ha netán lebetegednének. Ha minden a legnagyobb rendben, akkor futtathatjuk is őket, amit egyébként nagyon imádnak. Bár kétségkívül nem a chaotenyésztés a leginkább pergő része a játéknak, mégis tagadhatatlan, hogy egy roppant szellemes és humoros ötlettel sikerült gazdagítaniuk a programot.

A rohanásban a célt hamarabb elérő, a lövöldözésben nyilván a talpon maradó, míg a kincskeresésben megint csak a leggyorsabb viheti el a pálmát.

Grafikai szempontból sem lehet okunk panaszra, a készítők abszolút mértékben tisztában voltak a Dreamcast képességeivel. Szép, több sebességű hátterek, valóban három dimenziós megoldások láthatók. Ez utóbbit sajna az is bizonyítja, hogy egy tereptárgy mögé menve a kamera gyakran elégé rapszodikusan fixálja a tér egyik-másik pontját, amiben csak az a bökkenő, hogy mi nem állunk bent a képben. Nem kell ecsetelni, milyen következményeket von ez maga után. Sonicékkal még csak-csak elmegy, de amikor a tér egy takart pontjára kell beugranunk, légies könnyedséggel átlibbenve lépegetőnkkel a mélység felett, nos az ezután elhangzó mondatokat mindenki saját fantáziájára bízhatjuk. Én nem írok le most ilyeneket, különösen mert ez egy nagyon élvezhető kis játék, a szerencsétlen kameraállások ellenére is. Majd a folytatásában kiküszöbölik a hibát a jóemberek, mert hogy az is lesz, arra mérget vehetünk - ha más nem, hát PS2-re vagy Gamecube-ra, hiszen ugyan ki az a bolond, aki levágná az aranytojást tojó sündisznóját?!

Lysergize
Lysergize@excite.com

ÖSSZEFOGLALÓ

A Sonic Adventure 2 személyében egy tízéves kultusz méltó folytatását adta ki a SEGA. A program mindenkinek ajánlható, aki kedveli a változatosságot, hiszen összesen hatféle játékot rejtettek el benne a készítői. Nagyszerű grafikája és zenéje csak hab a tortán összetettsége mellett, és a stílus állandó rákfenéje, a kameraállás tökéletlensége is csak néha válik zavaróvá. Minden tekintetében igényes munka, amelyet minden Sonic-rajongó teljes elégedettséggel vehet a kezébe.

POZITÍVUM

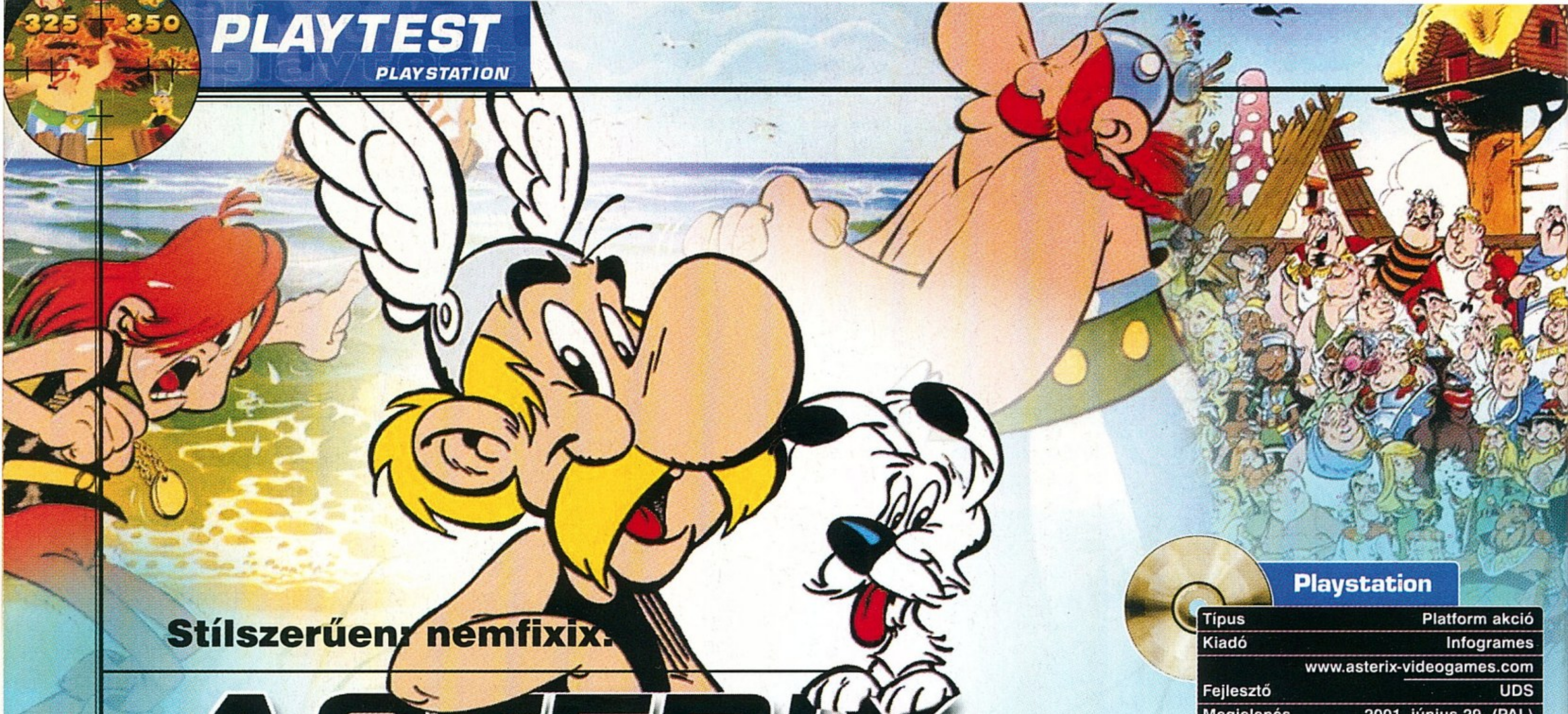
- a konzol képességeit maximálisan kihasználó grafika
- változatos játékstílusok
- utánozhatatlan hangulat

NEGATÍVUM

- a kameraálláson még lett volna mit javítani

GRAFIKA	88 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	90%

pal 2



Stílszerűen: nemfixix!

ASTERIX MEGA MADNESS

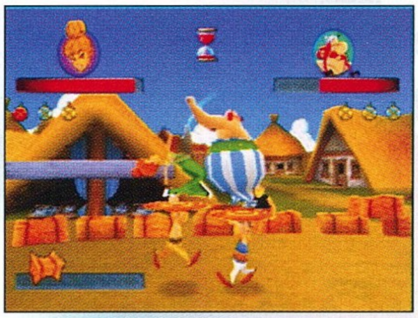
Playstation	
Típus	Platform akció
Kiadó	Infogrames
	www.asterix-videogames.com
Fejlesztő	UDS
Megjelenés	2001. június 29. (PAL)



▲ Cacofonix vajon miben áskálódik?

Ugyan ki más is adhatna ki egy Asterix nevével fémjelzett játékot, mint a legnagyobb francia szoftverkiadó, az Infogrames? Mindenesetre a cég neve (és az, hogy egyik "nemzeti hősüket" kell egy játékba ültetniük), talán előzetesen is elég garanciát jelent arra, hogy remek kis programmal találkozhatunk. Személy szerint nagyon csípem az Asterix-képregényeket, nem kis mértékben annak köszönhetően, hogy ifjú suhanc koromban, a 80-as évek elején-derekán létezett egy ifjúsági ismeretterjesztő magazin (Alfa) és ebben minden hónapban folytatásokban közölték a történeteket, Tímár György zseniális fordításában - éltem-haltam érte, minden számot megvettem. (Akik a 70-es években voltak suhancok, azok az újvidéki Forum kiadó fordításában, önálló füzetként ismerhették meg a debil gallok kalandjait, de hála az égnek, a 90-es évek suhancai sem maradtak Asterix nélkül: egyre újabb kiadók próbálnak újra és újra belevágni a sorozat kiadásába.)

A sok szócséplés után térjünk rá magára a vizsgálatunk tárgyára is: komoly kalandot, kihívást senki ne reméljen - ezt itt nem találhatja meg. Az Asterix Mega Madness egy ügyességi program - annak viszont kiváló, és ezt nemcsak az imént említett elfogultságom miatt mondom! Egyáltalán nem hétköznapi értelemben vett platform-, vagy netán darálós akciójátékkal állunk szemben. A Mega Madness négy csoportba osztott, 14 aljátékra van osztva (ha Nintendon lennénk lehetne például rögtön Mariopartix is a címe), amelyek igencsak különböznek egymástól. Van ugyan pár elem, amely néhány pályában hasonló, de ez egyáltalán nem kelti bennünk azt az érzetet,



▲ Obelix nem túl lovagias...

hogy ugyanazt kell végrehajtanunk, amit az előbb, csak kék helyett most zöld a háttér. Létezik egy egységes vonalvezetése a játéknak, mégpedig az, hogy négy gall benszülött egymással versenyez a képregény szellemének teljesen megfelelő idiótábbnál idiótább feladatokban.

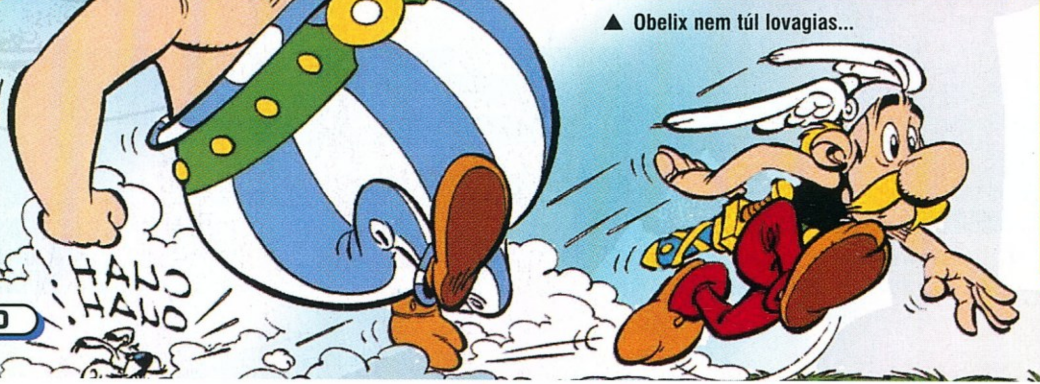
Ez a szenzációs négyes nem más, mint:

– a kihagyhatatlan Asterix, aki amilyen kicsi, olyan bölcs és megbízható - kétségkívül a leg-

1. SHOOT & SCORE – LÖVÖLDÖZIX



Az ókori Galliában mi sem természetesebb, mint hogy kéziágyú gyanánt egy kisebbfajta katapulttal rendelkezik az ember. Sajátos lövedékként többek között római legionáriusok vagy kalózok is szolgálnak. De olyan sokan vannak, hogy akár rögtön lövedéknek is lehet őket használni. Pontot gyűjteni a teknősbéka-formációban és ostromtornyokkal közlekedő rómaiak ritkításával és a felénk repkedő mindenféle nyavalya leszedésével lehet. A helyzet azonban nem ilyen egyszerű - mivel gall felebarátaink ellenérdekeltek a pontszerzésben, sokszor előfordul, hogy inkább ránk lőnek, mert egy-egy bevitt találat értékes másodperceket (és ezáltal pontokat) vesz el tőlünk. Ennek tetejébe a rómaiak és a kalózok a tengerről is vissza-visszadurrogtatnak. Ha egy lövedék el fog találni minket, azt kéken világító színburok jelzi (vagy egy nyíl, ha nincs a látószögben) - ezekre nagyon figyeljünk és még becsapódás előtt lőjük ki őket.



2. RECIPE RUN – RECEPTUS VARÁZSTURMIX



A falu druidája kifogyott a varázslöttyből, és a négy csibészt szalajtja el az erdőbe a hozzávalókért. Erdei ösvényeken kanyarogva vérszomjas vadkanokkal, menekülő rómaiakkal és ellenfeleinkkel versenyt futva kell pontokat gyűjtögetnünk. Bárkit leütünk, pont jár érte (a vadkanokat itt nem lehet, azok fellöknek). Megjelennek a különféle varázsitalok, a piros egy időre sérthetetlenné tesz, a kék pedig felgyorsít minket, mindkettő nagyon hasznos. Az összegyűjtendő hozzávalókat egy tisztáson lévő üstbe kell pakolnunk. Ha leütjük egy ellenfelünket (mert természetesen lehet, sőt szinte kötelező), vagy vadkanba szalad valaki, elejti az addig összegyűjtött és üstbe még nem rakott csodaszereket, és máris lehet őket fölszedni - bár nemcsak a "sakál-módszer" lehet a titka a sikernek...

3- FOOD FEAST – ZABÁLIX



Jó kis gall móka - zabáljunk versenyt! Első látásra Obelixnek nem lehet ellenfele - kivéve persze, ha mi vagyunk vele. Elképesztő, hogy a többiek is mit össze nem esznek! A képernyőn megjelenő kombó-szerű irány mozdulatokkal sarkallhatjuk gyorsabb falásra versenyzőnket - ha nem a helyes sorrendben nyomjuk le a nyilakat, csak nyammognak. Minden falnivalónak más a táp- (illetve pont-)értéke, így a kisebbeket félredobhatjuk, míg a zsírosabb falatokat elhalászhatjuk a szomszéd orra elől (ő meg persze a miénk elől próbálja, de az X-szel jól ráverhetünk egyet). Félredobálni már csak azért is érdemes, mert van olyan kaja, amitől ordenáré módon böfögünk egyet (hja, a francia modor sem a génekből jön) és ezzel értékes időt vesztünk.

4. BOAR BASH – HAJTÓVADÁSZIX

Második körben az első versenyünk Asterix és Obelix kedvenc szórakozása - legalábbis a képregényben. Vadkanvadászatra megyünk, természetesen gall módra, ugyanis puszta ököllel kell lecsapdosnunk a sültnekvalókat. A helyszín ismét az erdő, mint a varázskellékek gyűjtögetésénél. Minél több vadmalacot kell lecsapjunk



(az utunkba kerülő rómaiakkal egyetemben, bár néhány ugyanolyan furmányosan fának álcázza magát, mint az első erdei résznél), és - magától értetődően -a társainkat sem kímélnünk. Legfőbb ellenfeleink a feldühödött kandisznók lesznek, ezek jópár másodpercre kivonhatnak minket a forgalomból (össze-vissza rohangálnak az erdőben, fittyet hányva a jobbkéz szabálynak). Aggódni azért nem kell, hátulról őket is le lehet ütni és a szokásos varázsitalok is segíthetnek.

5. SHIELD CHASE – LÓTIX-FUTIX

Gallhonban a tisztelet jeléül a törzsfőnököt két harcosa a pajzsán állva hordta, ha úgy kívánta az illem. A varázsitaltól kicombosodva azonban ezt mi egyedül is megtehetjük, méghozzá kicsit rendhagyó mó-



don, olyan ókori Gall Turismo jelleggel. No persze nem a törzsfőnökkel, hanem egy sovány kis pacákkal. Egy tengerparti vízmosásban kell versenyt futnunk, ügyelve arra, hogy terhünk le ne szédüljön a magasból. Nem elég, hogy át kell ugrálni árkokat, farönköket, még balanszíroznunk is kell az emberkét. Szerencsére, mivel mindkét csacsónk foglalt, pajtásaink nem téríthetnek le az útról egy kiadós pofás segítségével - de azért lesz bajunk így is (szerintem az egyik legnehezebb pálya, de Asterix-szel és a gyorsítóitalokkal azért megnyerhető).

6. CAMP CHRASHING – TOMBOLIX

Ha ifjúkorunkból kimaradt, most tábort verhetünk! A cél egy római katonai tábor szétzúzása az amforáktól kezdve a dobozokon át a sátrakig. A sima talpasokon kívül centuriók lesznek az ellenfeleink, akik keményebb legények, de három-négy ütéssel ők is leverhetők. Külön áldásként az őrtornyokból dobálnak minket mindenféle nehéz tárgyakkal - addig amíg szét nem verjük alattuk a favázat. Az utolsó centuriót kiütve a táborból két kulcsot kapunk, ez nyitja a tábor belsejében pihenő fémládákat, amit másképp nem tudunk kinyitni. Ha ez megvan, már meg is nyertük a pályát. Könnyítésképp a katonáktól elvett lándzsákat és a ládákból széthulló faléceket használhatjuk a nagyobb hatásfokú zúzóerő elérésében (centuriók ellen is ez a hatásos) - vagy akár magukat a katonákat.



7. CATAPULT CHASE – ÁMOKFUTIX



Sajátos egy versenyforma - vagy forma-egy verseny? Körkörös, de még véletlenül sem kör alakú pályán futunk - azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy egy komplett katapultot húzunk magunk után. Nos úgy tűnik, a versenyzők ezt kifejezetten élvezik, hiszen kiváló eszköz arra, hogy a nagyon kiugró ellenfelet kicsit lelassítsuk vele, az "úttesten" fekvő tonnás sziklák és egyéb tárgyak segítségével. Hátulról próbál előzni? Ez sem baj, hátrafelé nyugodtan dobálhatunk. Szétesett a katapult és nehéz, lassan lehet húzni? Ott van mindjárt a célegyenesnél a depó-csűr, itt még várni sem kell a szerelőkre, lassítás nélkül megjavítják. A pályán pocsolyák, hidak és egyéb terepakadályok lassítják az előrehaladást, a négykörös verseny győztese pedig +2000, míg az utolsó csak +500 ponttal gyarapodik.

8. HELMET HOARDING – SISAKGYŰJTÖGETIX

Obelix kedvenc szórakozása (bemegy egy római táborba, mindenkit szétver, majd kicsiny ereklyékként magához ragadja (néhai) ellenfelei általában igencsak horpadt sisakjait) úgy látszik megtetszett a törzsfőnek, ugyanis itt mind a négyünknek ez lesz a feladata. Ő a tábor kapujában békésen sziesztázik (szintén alapszo-



kás galléknál) és várja a fémskalpokat. A légionáriusokról simán leverhetjük, nehezebb ellenfél a centurió lesz, valamint a jó öreg kalózkapitány a szerecsen matrózával. Egyszerre öt sisak lehet nálunk, ha mind megvan, ki kell vinni a törzsfőhöz, majd visszatérni, s a többiért lejátszani a hosszabbítást. Bekapott pofon esetén az addig gyűjtögetett sisakok szétgurulnak és mehetünk utánuk.

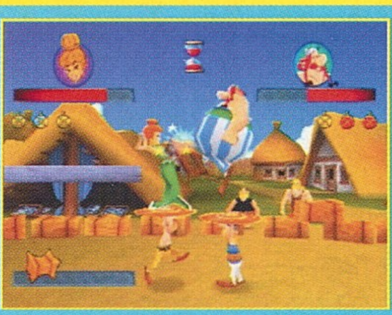
9. ROWING RACE – LADIX

Tengerre szállnak nemes galljaink - na nem gályákon, csupán kicsiny lélekvesztőkben. A cél a pálya kb. középső részén elhelyezett hordók felszedése és célba juttatása, természetesen mindenki más előtt. Iszonyatos ellenfelekkel kerülünk szembe: úszó fatörzsek, kétsorevezős római víziörjáratok (kicsit ugyan lelassít, de az a 100 pont megéri, amit a felöklelésükért kapunk), egy hadihajó és a vérszomjas cápák. Szerintem az egyik legkönnyebb rész a já-



tékban, ha már betanultad a pályát, nem okozhat különösebb gondot. Csak az idegesítő, ha beakadunk egy tengerszorosba, vagy egy ütközés után elhagyjuk a hordót: mikor visszafordulnánk érte, jönnek a többiek és nem tudunk hozzáférni.

10. SHIELD BASH – TEKKEN TAG TOURNAMENTIX



Jópofa, bár egy átlagkonzolos számében rendkívül egyszerűnek tűnő kis verekedős aljáték. Mindenesetre biztató, hogy kapásból az elődöntőt vívjuk - ha az első meccsünkön rögvest kikapunk, még mindig lehetünk bronzérmesek (1000 pontért). A rúgáson és ütésen kívül van még egy speciális mozdulata mindenkinek, és a pálya két szélén lévő szénakazalból kivett jókora kévével is fejbevághatjuk az ellenfelünket. Nem is olyan könnyű, mint amilyen egyszerűnek tűnik, bár jó időzítéssel sokra mehetünk. Az nyeri a mérkőzést, aki előbb letaszítja a pajzsról az ellenfelét - ha nincs döntés, a sérülés százaléka a döntő.

11. HIDE & SEEK – ÁSKÁLÓDIX



Vitalstatistix (ez a név...röhejes, bár) törzsfő csúnya tréfát űzött velünk: számos kulcsot és csontokat (fossilix) ásott el Gallfalva különböző szegleteibe. (A kulcs oké, de hogy a csont mire kell neki?) Feladatunk ezeknek az összegyűjtögetése. Ebben két fontos segítségünk lesz: az első, hogy a friss ásás nyomai még látszanak, tehát tudjuk, merrefelé kapirgáljunk; a második egy ásó - mondjam milyen két fontos funkcióval rendelkezik? A menetrend egyébként szokványos: legyél te a fürgébb - vagy az erőszakosabb és kegyetlenül vágd hátba, mielőtt odaér a törzsfőhöz a cuccal. Pluszpontokért sok más bónusz cuccot is fel lehet szedni.

12. GALLEY SMASH – SÜLLYEDIX



Ez mekkora egy hülyeség! Ugyanazokkal a csónakokkal vagyunk, mint a tizedik pályán, csak némi apró finomítást eszközöltek rajta: az orrára feltettek egy öklelőt, hogy a testesebb római gályákat is a víz alá küldhessük pihenni, hogy igazán közel érezhessék magukat a "Mare Nostrum"-hoz. Tele van a pálya elsüllyesztendő hajóval (legalábbis eleinte), de itt már nagyon kell sietni ahhoz, hogy jó eredményt érjünk el. A kisebb csónakok maguktól menekülnek előlünk (hiába) a nagyobbaknak pediglen többször is neki kell gyürkőzni, hogy eredményt érjünk el (igaz, több az érte járó pont is). Az roppantul kellemes, amikor gyűrűnk egy nagyobb hajót egy ideje, majd odaevez egy vetélytárs és egy öklelással elintézi (a pontot ő kapja persze). Grrr!

13. OBSTACLE COURSE – GALL ATHLETIX



Ez sem piskóta. Galljainkban úgy látszik felülkerekedett a felsőbbrendűségi érzés, és a szerencsétlen latinokat befogták paripának. Még azt a luxust is megengedik maguknak, hogy pajzsra emeltessék magukat, mint egy törzsfő. Hasonló az ötödik játékhoz, két nem elhanyagolható különbséggel: 1. Mi vagyunk felül. 2. A mi szemszögünkből mind derék, mind fejmagasságban kapukat helyeztek el, amit vagy átugrunk, vagy lehúzódunk előlük (kicsit hasonló egy gátfutáshoz). A pacit is irányíthatjuk, irányba terelhetjük és átugorhatjuk vele az úton fekvő akadályokat. Mindeközben ostoroznunk kell derék hátasunkat, valamint az ellenfelet is, ha kell. Nem túl nehéz feladat.

14. SHOOT TO SURVIVE! – A GALLOKAT LELŐVIX UGYE?!



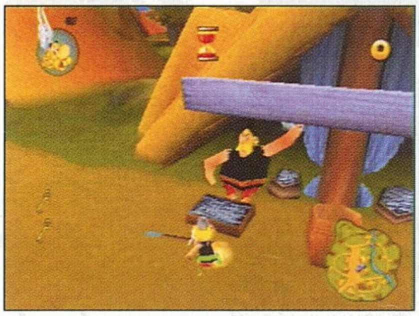
Mintegy keretbe foglalván a négynapos viadalt, ismét egy katapultos lövöldözés következik, itt azonban már a cím is sokmindent elárul: bizony, nem időre megy a játék, hanem kapunk három életet, és amíg talpon maradunk, addig szorgosan gyűjthetjük a pontokat. Aki vidáman elmosolyodott ezen, annak csak annyit: nagyon nehéz 2000 pont fölött teljesíteni, mert egyre sűrűbben érkeznek felénk az első játéknál már leírt "halálos" lövedékek. Itt ugyan nincsenek kalózok, de nem ez a játék lenne, ha a rómaikat itt már nem lehetne szapulni - természetesen itt is kilőhetőek pluszpontokért. No, persze ha jut rá időnk velük foglalkozni...

értelmesebb egyedek egyike a faluban (a druidával karöltve), bár ez ebben a faluban nem különösebben nehéz feladat.

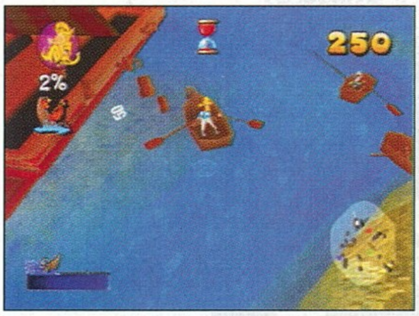
- a menhireket faragó és azokat, valamint kicsiny kutyáját mindenhová magával cipelő, nagydarab, de elég együgyű Obelix, akiről az a hír terjeng, hogy kiskorában (ha volt neki olyan egyáltalán) beleesett a varázsfőzetes kondérba, így nála állandósult a hatása - őszerinte csak a szüntelen éhségérzete állandósult.

- Cacofonix (a Tímár-féle magyar fordításban: Hangianix), a falu bárdja, nevéhez méltóan abszolút tehetségtelen zenész, valami elképesztően fülsértő hanghal megáldva. Szentül hiszi, hogy nagy művész, de ahol rázendít, onnan vagy menekülnek a többiek, esetleg fejbevágják egy hallal vagy egy pörrölykalapáccsal.

- az udvariasság megkövetelte volna, hogy a társaság hölgytagjával kezdjem (a készítők természetesen gondoltak a lányokra is), de ő azért nem annyira ismert karakter - bár sokszor feltűnt a képregényben: Madame Geriatrix, Gallfalva szenilis öregjének felesége (amit sokszor hangoztat is - mármint az ura szenilitását...), egyébiránt a legjobb bőr a faluban, kb. az unokája lehetne a férjének. Őnagysága a falu nagyasszonya, kellőképpen magasan is hordja az orrát, de a legtöbb férfi fejét elcsavarja - az egyedüli nő a faluban, akinek a házimunka szó nem szerepel a szótárában.



▲ Halát megvető bátorsággal nézek szembe a bérelt hal tulajdonosával

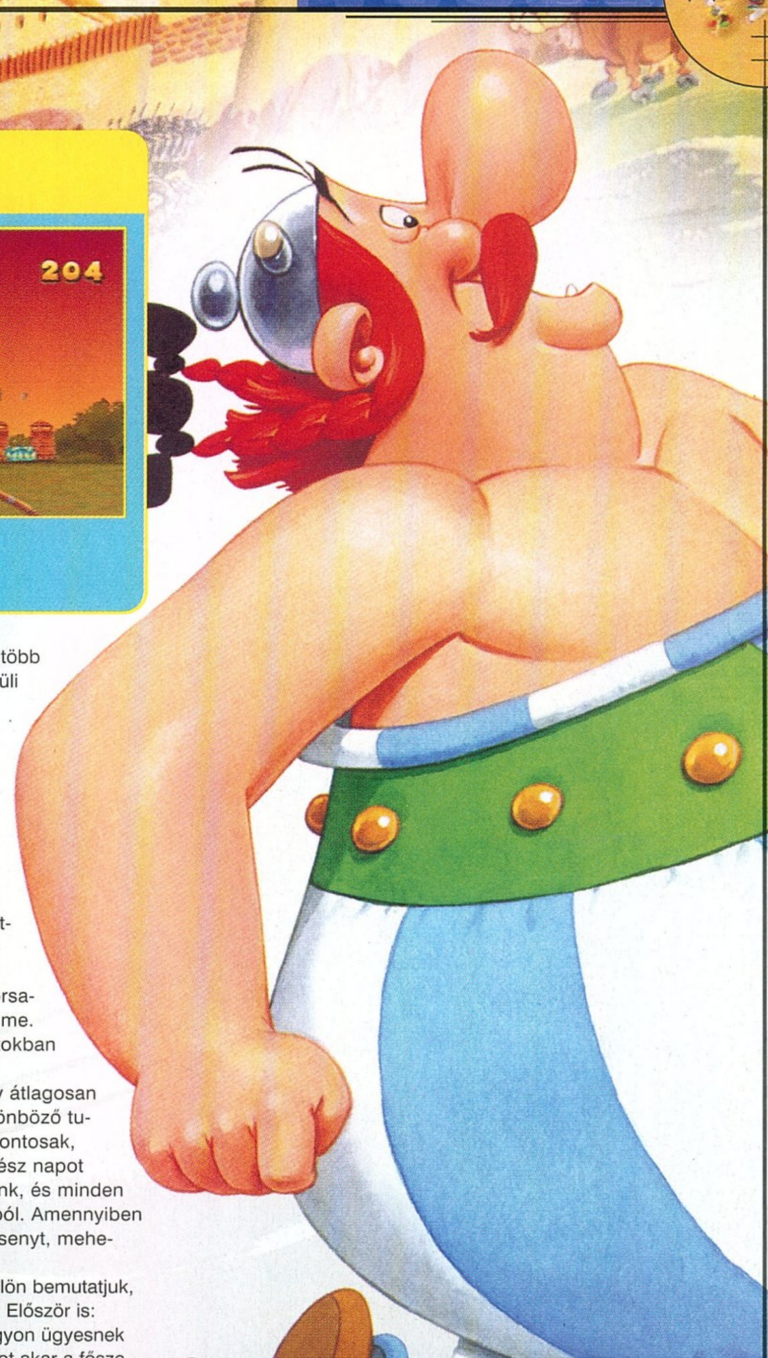


▲ Ez sem a városligeti csónakázótó

Közülük kell tehát kiválasztanunk aktuális hősünket. Akivel egy négynapos versenyt kell teljesítenünk, ahol az első két napon három, a további kettőn pedig négy versenyszámban mérhetjük össze erőinket. Általánosságban elmondható (de nem szentírás), hogy Asterix a gyorsasági, Obelix az erőigényes, Mme. Geriatrix az ügyességi feladatokban boldogul könnyebben, míg a repedtfazékhangú ókori Király átlagosan jó tulajdonságokkal bír. A különböző tulajdonságok itt nem is olyan fontosak, mert a kiválasztás után az egész napot egy játékossal kell teljesítenünk, és minden napra jut minden feladatfajtából. Amennyiben megnyertük az adott napi versenyt, mehetünk a következőre.

Mivel a versenyeket úgyis külön bemutatjuk, át is térhetnénk az értékelésre. Először is: Asterix nagyon nagy isten, nagyon ügyesnek kell lenni, ha valaki rossz játékot akar a főszereplésével csinálni. Ez szerencsére nem sikerült, sőt a készítők meg sem próbálták... Az egész úgy jó, ahogy van. Rengeteg olyan poént helyeztek el a játékban, amelyen csak az Asterix-sorozatot jól ismerők sikoltozni fognak a nevetéstől, de bőven vannak például mindenkinél ülők is: az elején nyelvválasztásnál a meséből jól ismert vadkan szimbolizálja az egyes országokat (természetesen az adott zászló színére van pingálva): az olasz áriázik (úgy, hogy betörik a képernyő), az angol komótosan elfogyasztja teáját, a német egy klasszikus bajor paraszt módjára rövid bőrgatyában feszít, a francia pedig valami rovart fogyaszt éppen (érdekes önkritika...). A grafikát ugyan nem lehet összekeverni a Final Fantasyvel, de itt ennél többre abszolút nincs is szükség. Remek ötlet volt az is, hogy a napok között átvezető filmsorokat láthatunk, továbbá a hanghatások is csak emelnek a már amúgy is fergeteges hangulaton. Szóval az egész úgy jó, ahogy van - jöhet az Asterix-történetek végén szokásos lakoma! (A bárdnak viszont kössétek be előtte a száját.)

Kozi
kozi@vogel.hu



ÖSSZEFOGLALÓ

Az alapötlet ugyan már eleve adja magát, de a Mega Madnessben grafikai megvalósítás is nagyon jól sikerült, szinte teljesen visszaköszön az eredeti képregény hangulata. Az ötletes és humoros feladatok iszonyú sokáig lekötik az embert, pedig ez minden, csak nem egy bonyolult játék. Aki szabad perceiben egy kis nevetésre és nem túl fárasztó kikapcsolódásra vágyik, nézze meg mindenképp, (örök)ifjabbaknak pedig egész egyszerűen kötelező.

POZITÍVUM

- remekül adja vissza a képregény fergeteges hangulatát
- multiplayerben szinte megunhatatlan

NEGATÍVUM

- talán lehetett volna több pálya is

GRAFIKA	87 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	85%

4 pal

Playstation 2	
Típus	Akció-stratégia
Kiadó	Konami
	www.kcestudios.com
Fejlesztő	KCE Studio
Megjelenés	2001. március 14. (NTSC)
	2001. június 15. (PAL)

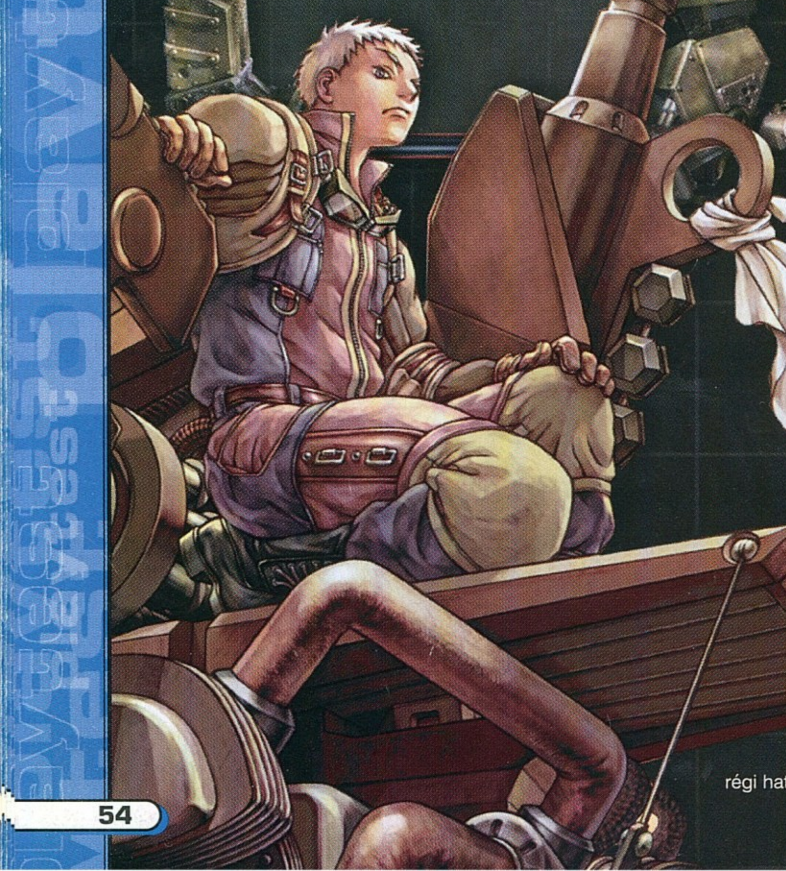
Mech Mester kerestetik

RING OF RED

Védekező képességek

Cleanup: Az ellenfél katonái által elültetett aknákat és hálókat hatástalanítja
Fast Repair: Teljesen feljavítja a sérült/megsemmisült fegyvereket vagy lábakat (nagyon hasznos!)
Gas Mask: A WP Shot képességet hatástalanítja
Hyper: A katonáink védekezése megnő
Repair: Egy kategóriányit javít a sérült/megsemmisült fegyvereken vagy lábakon





Aki a stratégiát szereti, az egyrészt rossz ember nem lehet, másrészt meg biztos van PC-je is, ugyanis konzolokon sajnos ez a stílus finoman szólva nem a legelterjedtebb. Természetesen kivételek akadnak, de ezek csak a legritkább esetben jutnak el odáig, hogy angolul is megjelenjenek (Európába meg aztán végképp csak pár darab kecmereg el mutatóba), ami esetleg mégis hozzáférhető, az általában PC-s átirat. Szerencsére a PS2 megjelenésével a helyzet némileg változott, és ha ugyan stratégia-áradatról nem beszélhetünk, de a helyzet legalább nem reménytelen: a Kessen és a Heroes után egy újabb játékkal gazdagodtunk, ezúttal a Konami jóvoltából.

A Ring of Red egy meglehetősen egyedi akció-stratégia, ami saját műfajában mindenképpen a legjobb PS2-n. Már a sztori sem mindennapi, kidolgozottsága megadja az egész játék sötét alaphangulatát. Eszerint 1945-ben Japán nem kapitulált, hanem folytatta a harcot az amerikaiak és az oroszok (oh, pardon: szovjetek) ellen, aminek igen káros következménye lett: a sziget északi részét okkupálták Ivánék, míg a maradékot cseppet sem testvériesen felosztotta egymás között a két nagyhatalom. Délen kialakult a rothadó kapitalizmus, minden velejárójával (láncos kutyák, fülledt erotika, Sony), míg Észak-Japánban az elvtársak belefogtak a kommunizmus építésébe, természetesen a nagy testvér pátyolgatása alatt. 1950-re a két országrész közti ellentét odáig fajult, hogy kitört a Japán Háború. A felek négy éven keresztül zúzták egymást, jórészt még a világháborúból megmaradt felszerelésekkel. Igazi újítást csak egy fegyvernemben értek el: a mechek terén. Hát igen, a mechek, illetve helyi nevükön AFW-ek (Armored Fighting Walker) jelentik a legnagyobb eltérést a valódi világtól, ezeket ugyanis a Ring of Red világában már a világháborúban is bevezették, először a németek, majd a japánok. A korai, gyengécske modelleket fejlesztette mindkét oldal szinte legyőzhetetlen fegyverekké, ezekkel vívták meg a döntő csatákat a nagy háborúban is. A négy évig tartó hercehurca vége az lett, hogy mindkét fél gazdaságilag teljesen paff lett, és a régi határokon egy centit sem változtatva abbahagyták a harcot. A kézikönyv baljós mondatát idézve: tíz év telt el azóta... 1964-et írunk.

Ez a tíz év különösebb incidensek nélkül telt, ám a felszín alatt fortyogtak az indulatok; mind az északi, mind a déli részen hódítási terveket szövögettek a vezetők, és persze az AFW-k fejlesztését sem hagyták abba. Történetünk hajnalán a déliek Németországtól egy AFW prototípust kapnak, aminek kódneve egyszerűen - Type 3. Kalandjaink e szerkezet köré fognak fonódni.

Először még csak ki kellene próbálnunk, hogy mit tud a Type 3, azonban amikor kiderül, hogy a tesztpilóta helyett egy Takeshi Kaiho nevű északi legény ül az ismeretlen képességekkel rendelkező AFW irányítópultjánál, elkezdődik a hajcihő. A terv egyszerűen annyi, hogy



▲ Barátunk jövőképe nem túl rózsás...



▲ Az RPG-elemek már ide is befurakodtak



▲ Most már meggondolná magát



▲ Avagy: báj-báj Szása!



▲ Hát apám, ezt bizony bekaptad



▲ Szívderítő látvány, nem?

leverjük a meglehetősen nagyszájú Kaihot és visszavesszük a minket illető bádogjárművet. Természetesen ehhez meglehetősen sok nehézségen kell magunkat átvágni - 22 küldetés vár a harcos kedvű játékosokra.

A küldetéseket kétfelé lehet bontani: egyrészt egy taktikai képernyőre, ahol nagy léptékben mozgathatjuk csapatainkat, és az akciórészekre, ahol egy-egy ütközetet kell lejátszanunk. A négyzethálós taktikai térkép meglehetősen póriasan néz ki, de nem kell kétségbeesni, lesz ennél jobb is. Ha rábökünk izgatottan mocorgó AFW-ink egyikére, a térképen megjelenő kék szín mutatja, hogy hová léphetünk vele. Ha kiadjuk a mozgási parancsot, újabb opciók tárházával találjuk szembe magunkat: ha AFW-nk vagy katonáink sérültek, akkor a Recover paranccsal kicsit gyógyíthatunk rajtuk (ha mindez egy városban történik, akkor a gyógyítás mértéke sokkal nagyobb lesz), ha pedig van a közelben ellenséges jármű, akkor akár meg is támadhatjuk. Minden utasításunk bizonyos ideig tartó "regenerációt" von maga után, s minél összetettebb egy parancs, annál később léphetünk újra az adott AFW-vel. A legidőigényesebb járművünk gyógyítása, ennél lényegesen kevesebb idő múlva térünk magunkhoz támadás után, és akkor kell a legkevesebbet várnunk, ha minden további akció nélkül csak mozogtunk.



▲ Ez jó mulatság, férfimunka volt!

Ha kiadtuk utasításainkat, akkor az ellenfél következik - ez mindaddig így megy, amíg valaki meg nem támadja az egyik ellenséges AFW-t, ilyenkor ugyanis következik a csata, amiben mi is részt vehetünk. Maga a harcmező meglehetősen egyszerű: egy minden elágazás nélküli egyenesről van szó (főutca egy városban, völgy a dombok között, vagy a tengerparti fövény), ahol AFW-nket előre és hátra tudjuk mozgatni. A csata megvívására 90 másodpercünk van, ennyit bírnak ki ugyanis a motorok, mielőtt túlmelegednének; döntetlen esetén a másfél perc elteltével mindkét fél visszavonul némi sebnyalogatás és pihegés céljából. A 90 másodperc alatt legénységünk folyamatosan dolgozik fegyverünk újratöltésén, tüzelni akkor lehet, ha a lövedék a helyére került (ezt a kis "óramutató" jelzi a bal felső sarokban). Ha kiadjuk a parancsot az ellenfél (vagy katonái) megtámadására, akkor nekünk kell célozni, bár sajnos messze nem úgy, mint mondjuk egy fénypisztolyos játékban. Ki kell várnunk azt a pillanatot, amíg az ellenfél a célkereszt közepébe kerül és ekkor kell lenyomni a tűz gombot. Minél tovább várunk, annál kisebb lesz a célkereszt kilengése, annál biztosabb lesz a találat (a találat esélyét csökkenthetik külső körülmények, éjjel a találati esély a felére csökken, hóviharban pedig a negyedére). Lövés után végignézhetjük, ahogy lövedékünk lyukat üt az ellenfélbe, vagy bánatosan szemlélhetjük, ahogy elzúg a távolba. A csata ideje alatt 4-5 lövésnél többre még a legfürgébb AFW-kkel sem lesz időnk, ezért megéri meglehetősen biztosra menni (70-80% körül elengedni a lövést).

A későbbiekben a helyzet jóval bonyolultabbá válik és csata közben sokkal több dologra kell majd figyelni. A dolog igazán a negyedik küldetés táján indul be (addig meglehetősen unalmas, ahogy csak egy-két AFW-vel kell csatázgatni). Először is hőseink minden ütközet után tapasztalati pontot kapnak és szintet lépnek, és a játékok jó szokása szerint fejlődnek képessé-

Támadó képességek

Adhes. Mine: Katonáink aknákat ásnak el, ha az ellenfél rámegy, akkor sebződik, és tönkremegy a lába
Chain Mine: Katonáink aknákat ásnak el, ha az ellenfél rámegy, akkor ő és minden katonája sebződik, és tönkremegy az AFW lába (nagyon hasznos!)
Charge Fire: Katonáink megtámadják az ellenfelet
Cooperation: Minden támadóállásben levő katonánk megtámadja az ellenséges katonákat (nagyon hasznos!)
E. Wire: Katonáink hálóval fél percre lebénítják az ellenfelet, és megsebzik a lábát;a sebzés nem múlik el fél perc múltán (nagyon hsznos!)
Flash Shot: Katonáink lebénítják 15 másodpercre az ellenfelet, aki ez idő alatt támadni sem tud
Focus: Katonáink megtámadják az ellenséges katonákat
Grenade: Katonáink megtámadják az ellenfelet
Homing Shot: Katonáink megtámadják az ellenfelet
Illum. Shot: A lövedék csata végéig megszünteti az éjjeli harcból adódó célzási mínuszt
Mine: Katonáink aknákat ásnak el, ha az ellenfél rámegy, akkor sebződik
Rapid Fire: Katonáink megtámadják az ellenséges katonákat
Smoke Shot: Katonáink füstgránáttal támadják meg az ellenfelet, aki fél percig rosszabbul fog célozni (nagyon hasznos!)
Snipe: Katonáink megtámadják az ellenséges katonákat
Wire: Katonáink hálóval fél percre lebénítják az ellenfelet



Maximum Attack-ok

Accurate Fire: Csak lövésre készen használható; biztosan eltalálja az ellenfelet, és nagyobbat is sebez a normálisnál
Aim Weapon: Csak lövésre készen használható; biztosan eltalálja az ellenfelet, és nagy eséllyel megsemmisíti a fegyverét (nagyon hasznos!)
Bombardment: Csak lövésre készen használható; minden támadóállásban levő katonát megsebez, és visszaküldi őket a hátsó sorba
Check Fire: Csak lövésre készen használható; közepes erejű támadás, ami kis időre lebénítja az ellenfelet, és nagy eséllyel elpusztítja a lábát (nagyon hasznos!)
Creeping Fire: Csak lövésre készen használható; minden katonánk egyből használhatja speciális képességét
Dodge: Bármikor elsüthető; a következő normál támadás elkerül minket (nagyon hasznos!)
Emergency Load: Bármikor elsüthető; a fegyver egyből betöltődik (nagyon hasznos!)
Quick Fire: Bármikor elsüthető; egy lövést ereszt meg az ellenséges AFW felé, ami nem biztos, hogy talál
Quick Move: Bármikor elsüthető; közelebb kerül az AFW-ünk az ellenfélhez
Rapid Punch: Csak közelről használható; közepes erejű támadás
Rapid Strike: Csak közelről használható; erős támadás
Spray Fire: Csak lövésre készen használható; minden támadóállásban levő katonát megsebez
Straight Punch: Csak közelről használható; közepes erejű támadás, ami tönkreteszi az ellenfél fegyverét is
Straight Strike: Csak közelről használható; erős támadás, ami tönkreteszi az ellenfél fegyverét is
Supressive Fire: Csak lövésre készen használható; minden támadóállásban levő katonát megsebez, és egy időre letiltja speciális képességeik használatát



▲ Vigyázat! Felfegyverzett gorillák támadnak délről!



▲ Táblázatokban nem fogunk hiányt szenvedni



▲ Célozni csak pontosan, szépen

geik (pontosabban fognak célozni, jobban irányítják majd a gyalogosokat, stb.), ötödik szint környékén pedig megkapják első ún. Maximum Attackjukat, vagyis speciális képességüket. Ezekből meglehetősen limitált készlettel rendelkeznek, csak küldetésenként - tehát nem csatánként - termelődik újra a készlet. Ezek a képességek nagyon erősek, később már alkalmas pillanatban való használatuk jelenti majd a különbséget egy elvesztett és egy megnyert küldetés között. Pilótáink speciális képessége mellett az első pár misszió után nagy figyelmet kell fordítanunk AFW-ink különlegességeire, az eltérő típusokból fakadó előnyökre és hátrányokra: a könnyű AFW-k csak közelről effektívek, velük meg kell próbálnunk minél közelebb sietni az ellenfelekhez. Velük teljesen ellentétesen működnek a négylábú AFW-k, ami viszont igazán akkor érzik jól magukat, ha messziről tudnak tüzelni (cserébe lassúak, mint a tetű). A két véglet között helyezkedik el a "standard" AFW (ilyet lovagol meg Masami is), ami értelemszerűen közepesen gyors, és közepes távolságról a leghatékonyabb. Ütközetek közben arra kell törekednünk, hogy az optimális távolságra jussunk, és onnan szórhassuk meg az ellent (értelemszerűen, ha az ellenfél más típushoz tartozik, mint mi, akkor ezt megpróbálja meghiúsítani). Ilyenkor könnyítheti meg dolgunkat egy-egy szerencsés lövés, mégpedig akkor, ha az ellenséges AFW lábát találjuk el, ilyenkor ugyanis a tappancsa megsérül, s két ilyen találat után pedig megsemmisül (előbbi esetben lassabban mozog, utóbbiban pedig már egyáltalán nem tud már mozogni, ilyenkor jöhet el a mi időnk. Hasonló mázli kell ahhoz, hogy eltaláljuk a ránk fenekedő AFW fegyverét, ugyanis ekkor annak célzása leromlik és sebzése is csökken.

Ha a játék csak ennyiből állna, meglehetősen közepszerű lenne, valahol a Heroes szintjén, ám a Konami ötletgazdái nem álltak meg itt: színesítésként beleraktak a játékba az AFW-k mellé gyalogos katonákat is, akiket szintén nekünk kell kommandíroznunk (ez a lehetőség is csak az ötödik küldetés tájékán érhető el). Minden AFW-nk mellé maximum három egységet oszthatunk be, akik közül az egyik csapat fogja ellátni a legénység szerepét, a két másik pedig a csatamezőn fog minket segíteni. Akik aktívan részt vesznek majd a harcokban, azokat mi irányíthatjuk: vagy előreküldjük őket a támadóállásba, vagy hátul hagyjuk őket, ahol defenzív jellegű cselekményeket hajthatnak végre. Az egyes katona-típusokat kétfelé oszthatjuk: az egyik csoport a többi gyalogos ellen hatékony, támadóállásban őket fogja lőni (ide tartozik az Infantry, a Medic és a Recon), míg a másik az AFW-kre jelent veszélyt, előretolt állásban azt támadják és képességeik is ellene irányulnak (ide a Mechanic, a Shooter és a Supply csapatok tartoznak). Az egységeknek különféle képességeik is vannak, ezek között van olyan, amit csak legénységként tudnak kihasználni (ezek általában speciális lövedékek), van, amit csak támadóállásban tudnak elsütni (ezek a képességek megsebzik a velünk szembenállókat - a katona típusától függően vagy az AFW-t, vagy az ellenséges katonákat) és van, amit csak a hátsó sorból tudnak használni (ezek általában nem túl erős képességek).



▲ Ezt a meccset akár lefutottnak is tekinthetjük...



▲ Egy jó lövés, és itt végeztünk is



▲ Hát nem gyönyörű?

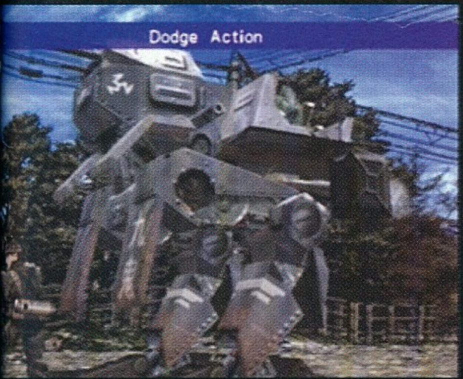


▲ Balszárny! Rohaaaaaaaaam!

A katonák bevezetésével a csaták már mindennek nevezhetőek, csak unalmasnak nem: minden erőnket megfeszítve próbálunk az ideális távra jutni, közben drukkolunk, hogy a lövés tegye tönkre a nyomorult északi AFW fegyvereit, próbálunk taktikázni katonáink képességeivel, vészhelyzetben elsütünk egy-egy Maximum Attackot, ha pedig ez sem segít, akkor megpróbáljuk valahogy kihúzni a csata végéig, bízva abban, hogy utána lesz időnk és lehetőségünk felgyógyulni. A játékot tehát igazi nagybetűs Hangulat jellemzi és ebben sokat segítenek a fantáziadús küldetések is: az elérendő cél igen sokféle lehet: ez adott város elfoglalása, bizonyos ideig tartó védekezés, egy teherautó megvédése, vagy egy bizonyos AFW elpusztítása - a változatosság alól az első pár küldetés jelent kivételt, azok ugyanis meglehetősen szegényesek (itt még se katonák, se képességek, és alig van irányítható AFW - és ezzel együtt taktikázási lehetőség sincs a kezünkben). Ha azonban túljutunk ezen a megpróbáltatáson, akkor már csak két dolog okozhat bosszúságot: az egyik az, hogy néhány küldetésben meglehetősen szorosra vonták az időlimitet, amikor is nincs időnk felesleges kitérőkre, maximumra gyógyulásra - minden lépést ki kell számítanunk. A másik bosszantó dolog az, hogy nem adhatjuk le egyik csatánkat se a gépnek, minden egyes ütközetet személyesen kell megvívnunk. Ez különösen akkor zavaró, ha egy AFW-nkkel elcsaltunk pár ellenfelet, és azok minden körben megtámadnak minket: mi nem bírunk el velük, de ők se velünk, mert mindig gyógyítunk magunkon - a patthelyzet dacára minden egyes harcot végig kell küzdenünk.

A játék igazi ereje a hangulatos csatározások mellett a grafikában van, különösen az egyes egységek látványa lett fantasztikus: Amikor alkonyattájt kezdődik a csata, a gigantikus harciszörny a lemenő nappal a háta mögött érkezik meg hatalmas dübörgés közepette, a legénység kapaszkodik a korlátba, vagy éppen valamit piszkálgatnak a fegyvereken, az AFW lábánál pedig eltörpülve mászkálnak a gyalogosok. Ha az emberforma AFW találatot kap, éppen csak hogy nem dől a határa (egy katona majdnem le is esik róla); ha az ellenfél gépfegyversorozattal próbálja meg leirtani bőszen rohamozó katonáinkat, az menekül a halálos sorozat elől; a kézigránáttal támadó gyalogosok a fogukkal biztosítják ki a gránátot; a legjobb jeleneteket viszont vitathatatlanul akkor láthatjuk, amikor sikerül "halálra" lőni egy AFW-t. Ekkor ugyanis nagyon ritkán látunk már ismert "haldoklás"-animációt: ha egy könnyű AFW gépfegyverével lövünk ki egy monstrumot, akkor az füstölgés közben leáll, viszont ha egy négylábú gép irdatlan lövedéke tesz tönkre egy kisebb AFW-t, akkor az felborul, a legénységi állomány sikoltozva repül ki belőle, míg a harcoló katonák fejvesztve menekülnek. Legnagyobb élményem az volt, amikor sikerült karikára lőnöm egy gyengébb AFW-t: szabályos hátrabukfencet vetett a kis masina, majd a végén egy hatalmas robbanás keretében átadta magát a feledésnek.

A grafikával egy szinten vannak kidolgozva a hanghatások is: az AFW-k dübörögnek, sípolnak, a szinte folyamatos tüzeléstől visszhangzik a harcmező, viszont a zene meglehetősen kiábrándító lett, mert ezek a vérszegény dallamok szerintem inkább illenének egy komoly kanasztaparti aláfestéséhez, mint tonnás monstrumok harcához. Az összkép azonban mindenképpen pozitív, a játék nyilvánvalóan feltelepedett a PS2-es stratégiák trónjára.



▲ A Dodge-márkaboltban akciós áron kínálják a legújabb modelleket

Grath
grath@mail.datanet.hu

Speciális lövedékek

APC Shell: Erős támadás az ellenfél ellen, közepes távról hatásos
APCR Shell: Erős támadás az ellenfél ellen, távolról hatásos
Heat Shell: Erős támadás az ellenfél ellen, közelről hatásos
Illumination Shot: A lövedék csata végéig megszünteti az éjjeli harcból adódó célzási mánuszt
Incendiary: Erős támadás az ellenfél egyik támadóállásban levő katonái ellen
Incendiary Shrapnel: Erős támadás az ellenfél mindkét támadóállása ellen (nagyon hasznos!)
Shrapnel: Közepes támadás az ellenfél mindkét támadóállása ellen
Smoke Shot: Füstgránát, az ellenfél fél percig rosszabbul fog célozni (nagyon hasznos!)
WP Shot: A Smoke Shot hatása mellett a támadóállásban levő katonákat 15 másodpercre visszazavarja védekezőállásba

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Front Mission 3	-	-
Ring of Red	-	-
Super Robot Wars Alpha	-	-

ÖSSZEFOGLALÓ

A Ring of Red egy stratégia-rajongónak sem fog csalódást okozni. A játékra oda sem figyelve lehet végigmenni az első pár küldetésen, de utána kiválóan el lehet merülni a jobbára élvezetes csatákban, a taktikázásban és a meglehetősen egyszerű stratégiát alkalmazó gép átejtésében. A játék közepesen nehéz és ami megintcsak pozitív: a küldetések alatt is lehet egyszer menteni (ha sürgős dolgunk lenne, és nem lenne kedvünk végigjátszani az elmúlt másfél órát). Udvarias kiszolgálás - nagyszerű játék!

POZITÍVUM

- **Pazarul animált egységek**
- **Rengeteg különféle képesség**
- **HANGULAT!**

NEGATÍVUM

- **Az első küldetések unalmasak**
- **Némelyik ütközet túlságosan elhúzódik**
- **Az időlimit sokszor nagyon szoros**

GRAFIKA	88 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	87 %



Vad verseny vad vidékeken

WILD WILD RACING

Playstation 2

Típus	Autóverseny
Kiadó	Interplay
	www.wildwildracing.com
Fejlesztő	Rage
Megjelenés	2001. október 21. (NTSC) 2001. november 24. (PAL)

Egy frissen debütáló játékgép mit sem ér, ha nem tudja meggyőzni a játékosokat, hogy ő bizony most minden igényt ki tud elégíteni. Ehhez azonban nem elég a megfelelő, mindent tudó hardver, hanem színvonalas, impresszív programokkal is meg kell győzni a tisztelt nagyérdeműt. Bár a PS2-nél már a név is garanciát jelent a minőségre, nem árt ezt megtámogatni a megfelelő minőségű belevalókkal is. Ezen elgondolás szerint készülhetett a most ismertetésre kerülő Wild Wild Racing is. Ha nem is a legújabb stuff (még tavalyi, de eddig csúnya módon megfeledkeztünk róla), de mind kinézete, mind rendhagyósága alapján kellemes darabnak minősül.

Rendhagyó, mert nem egy szokványos autóverseny, akárhonnan nézzük is. Ez köszönhető egyrészt annak, hogy nem betondzsungelekben kell 300-zal repesztenünk, hanem terepen - és lényegesen szerényebb sebességgel. A másik ok, amiért kilóg az átlag autóverseny kategóriából az az, hogy - szerény meglátásom szerint - itt a körverseny számít inkább a "mellékszálnak", s a feladatok derékhadát a különféle kihívások (Challenges) jelentik. Itt lehet megnyerni az újabb autókat, fejlesztéseket - bár ne rohanjunk ennyire előre.



▲ Mit keres itt egy Metró-lejárat?!

A játék kategóriáját tekintve átmenet a rally és a sima autóversenyek között, megspékelve a ma oly divatos "extrém" beütésekkel. Két nagy részre osztható, a Championshipre és a Challengesre. Az előbbi a szokásos verseny, ahol ugyebár mi más is lehetne a cél, mint a leggyorsabbnak lenni. A többi helyezést nem is igen díjazzák, ami érthető is, hiszen négy indulóból harmadiknak lenni nem nagy dicsőség... A futamok fokozattól függően három, négy illetve öt helyszínen zajlanak, és turistaszempontból is igen vonzó a kínálat (USA, India, Mexikó Ausztrália és Izland). A vadregényes tájból ugyan nem sokat látunk, hiszen sok mindenre van időnk verseny közben, csak éppen nézelődni nem - de ez nem csökkenti e vidékek érdemeit. A menet előtt még lehetőségünk van a használni kívánt járgány kiválasztására. Ez kezdetben nem nagy kínálat: három, csak kismértékben eltérő statisztikájú autó közül mazsolázhatunk, viszont a géppark fokozatosan bővül, amennyiben jól teljesítünk a Challengesben. A verseny maga sem a legszokványosabb módon történik: nem egy körpályán kell keringeni, hanem egy, hosszú, ellenőrzőpontokkal megszórt szakasz a küzdelem helyszíne. Az útvonal meglehetősen kötött, de többször találkozhatunk rövidítési lehetőségekkel, valamint nagyobb nyílt területekkel. Itt valamivel nagyobb az esélyünk a jobb pozíció megszerzésére, hiszen az ellenfelek nem igazán használják ki a kerülőutakat, illedelmesen az úton haladnak. A futamok végén a helyezésnek megfelelő pontszámot kapunk, s ebből kerekedik majd ki a végső eredmény.



Kissé érezhető is, hogy nem ez a játék "fő profilja", hiszen igen rövidke - ami nem is baj, hiszen a másik játékmód is tartogat igen sok meglepetést és kihívást.

Ebben a részben két ellenfél van összesen: az idő és a feladatok... de éppen elég ez is. Nyolc eltérő nehézségű feladat-csoport van, melyekben egyre komolyabb kihívásokat találunk. Ezek három csoportra oszthatók:

Quest: Itt az adott szakaszon kell betűket összegyűjtenünk, méghozzá a szintidő lejárta előtt.

Skill: Ez egy elég egyedi és idegtépő feladat. Egy labdát kell beterelgetnünk az autónk segítségével a célba. Siker esetén egy újabb jövevénnyel bővül az autóparkunk. Nem olyan könnyű, mint ahogy gondoljátok!

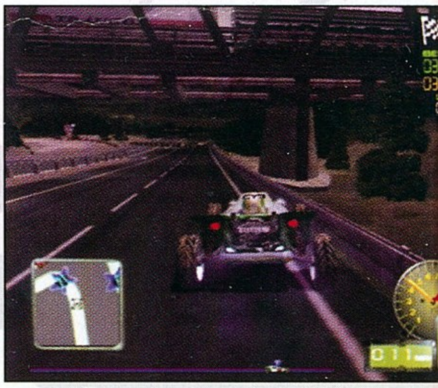
Stunt: Ebben az esetben egy rendkívül sok akadállyal megspékelt ügyességi pályán kell átverekednünk magunkat, méghozzá meghatározott időlimiten belül. Ha megfelelően vesszük



▲ Oppsz! Ennyire lemaradtam?! Már bontják a pályát?!



▲ Amilyen kicsi, olyan pofátlan! Mindig kötözködik!



▲ Ilyen szennyezett a víz, hogy már menni lehet rajta?!



Tisztelgés az Alkotóknak



▲ Műlesiklás Rage-módra

ezt az akadályt is, különféle extrákat kapunk, valamint megnyílik a következő pálya is.

A kihívások nem mindegyikében találjuk meg mindhárom lehetőséget, néha be kell érnünk kevesebbel is.

Gyakorlásként választhatjuk még a Time Attack menüpontot is, ahol az adott pályán, teljesen egyedül menve megkísérelhetjük megdönteni az éppen érvényes csúcsot, avagy csak egyszerűen begyakorolhatjuk a húzósabb szakaszokat.

Természetesen megtalálható a programban a több- (azaz két-) játékos lehetőség is. Itt már nem akkora a választék, rendelkezésünkre csak a sima verseny áll. Minden, már megszerzett autó használható, s a pályákon kívül meghatározhatjuk a napszakot, valamint az időjárást is.

Minden autós játék sarkalatos pontja az irányíthatóság. Hiába gyönyörű és tartalmas egy program, ha siralmas az autók kezelhetősége. Szerencsére, ez a veszély ebben az esetben nem fenyeget. Bár nekem kissé idegen, de hosszabb-rövidebb ideig tartó gyakorlás után bele lehet tanulni. A tanulóidő letelte után már az autók közötti különbségek is érezhetővé válnak, bár jelentő eltérések csak a megnyert gépeknél lesznek. Két dologgal viszont nem igazán tudtam megbarátkozni. Az első: a sima fék szinte használhatatlan. Oké, azt még megértem, hogy 200-ról nem állok meg egy pillanat alatt, pláne terepen, de hogy látszata sincs annak, hogy megnyomtam, az kicsit furcsa. A kézifékkel kb. ugyanez a helyzet, de az legalább a kanyarodásban a segítségünkre lesz, nem is kis mértékben. A másik bosszantó dolog az autók "pattogása" volt. Bárminek is mentem neki, az eredmény a legtöbb esetben egy látványos, a fizikának teljesen ellentmondó repülés volt.

Az ellenfelek viselkedése sem volt éppen szimpatikus. Az még a kisebb gond, hogy a kiszorításokból az esetek 90%-ban ők kerülnek ki győztesen, de hogy nem lehet tőlük elhúzni, s a legkisebb hibázásnál már meg is előznek - igaz, ők sem szerezhetnek egetverő előnyt. Az útvonal követésében is rendkívül konzervatívak, nem használják a rövidítéseket, ennyi előnyt azért hagytak nekünk.

A látványra alapvetően nem lehet panasz. Első ránézésre minden rendben van a tájjal, a kisebb hibák csak akkor derülnek ki, ha jobban odafigyel az ember (pl. ugyanaz a fa ismétlődik folyamatosan a pálya mellett). Az autók kidolgozottsága viszont meglepően jó. A látható, mozgó alkatrészek tényleg mozognak, az autó besározódik, a turbó vissza-vissza lő. Ami gyenge megoldásnak tűnt, az a táj "felépítése" volt, látszott, hogyan rajzolja ki a gép az objektumokat, textúrákat, s még csak nem is voltak olyan messze az autótól.

A fülem már nem volt annyira elégedett, mint a szemem. Kissé kevésnek éreztem a hangszóróból felém áradó hanghatásokat. Az autó hangjai még jók, ezen kívül vannak még a koccanások hangjai, meg egy ürge, aki néha-néha bekiabál valami lelkesítőt - legalábbis szerinte azt. A zene sem az a nagy durranás, tucattechno a javából. A hangulatteremtéshez nemigen járulnak hozzá, ennél talán többet várna az ember.

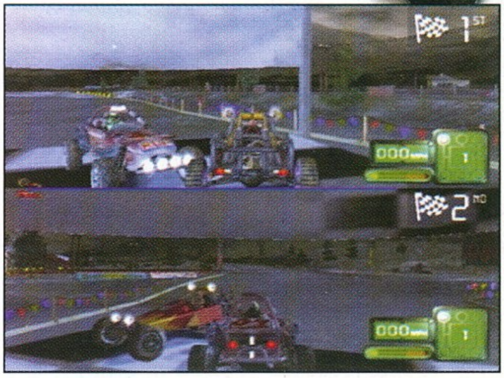
Kissé vegyesek az érzéseim a programmal kapcsolatban. Jó ötleteket vonultat fel, de sok helyen kissé elnagyoltak a megoldások. Az irányítás úgyszintén idegen tőlem, jobban szeretem a "hagyományosabb" megoldásokat. Összességében azonban mégiscsak figyelemreméltó alkotás, pláne, ha sikerül megbarátkoznunk is a kisebb hibákkal. Üde színfolt a Challenge feladatok nagy része is, bár a labdaterelgetés kissé unalmas lesz hosszabb távon. A kétjátékos módra egy kicsit nagyobb hangsúlyt fektettem volna, mely jócskán megnyújtotta volna a szavatosságot.

B-ChormE
b-chrome@freemail.hu



▲ Pedig csak a kazettát akartam kicserélni...





▲ Baráti erőpróba



▲ A háttér elég durva, nem?

ÖSSZEFOGLALÓ

Érdekes program ez a Wild Wild Racing. Bár nem sikerült belopnia magát a szívembe, de mégis figyelemre méltó. A kihívások verseny elé helyezése meglepő, de a nehezen megszokható kezelés és az aránylag gyorsan lezavarható küldetések kissé rövid lejáratúvá teszik. Aki érdeklődik a terep-autózás iránt, mindenképpen nézze meg. A többieknek is megér egy próbát - aztán vagy bejön, vagy nem.

POZITÍVUM

- A látványra nem lehet panasz
- A küldetésekben igen sok érdekes feladatot találunk

NEGATÍVUM

- Hosszú töltögetési idő
- Nehézkes az irányítás
- Hosszú távon kissé ellaposodik

GRAFIKA	83 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	79 %

ntsc 2



Egy igazán rázós küldetés

SMUGGLER'S RUN

Playstation 2

Típus	Autóverseny
Kiadó	Rockstar Games
	www.rockstargames.com/smugglersrun
Fejlesztő	Angel Studio
Megjelenés	2001. október 17. (NTSC)
	2001. november 10. (PAL)

Új gép - régi ötletek. Akár ez is lehetne a mottója a most kivesézésre kerülő Smuggler's Runnak. Hiszen az alapötlet nem igen nevezhető forradalminak, elég, ha csak a PSX-es Driver 1-2-re gondolunk. Ez azonban nem baj, ha a készítők saját kútfőből is merítenek, nem csak a példaként kiszemelt programot bújtatják más színű ruhába. Szerencsére, ebben az esetben erről szó sincs, hiszen az Angel Studios munkájával kapcsolatban csak a nagyon "skatulyázós" egyedek fejében vonható szoros párhuzam a két progi között.



Esetünkben szerény személyünk egy csempészbanda tagjaként próbál megélhetést találni e nehéz gazdasági helyzetben. Feladatunk a különféle tárgyak megtalálása, felszedése, majd a rendeltetési helyre cipelése lesz, méghozzá határidőn belül. Ezt természetesen sem a határőrség, sem a CIA erői nem nézi jó szemmel, sőt, sok esetben riválisbandákkal is meg kell küzdenünk.

A játék elindítása után két lehetőségünk van, hogy megmutassuk, ki a csempész a gáton. A Smuggler's Missionnel a küldetéssorozatot indíthatjuk el, míg a Turf War ad helyet az egyszeri küldetéseknek, valamint a többjátékos módnak is. Létezik még egy Joy Ride mód is, ahol sem feladatunk, sem üldözőink nincsenek, viszont ez a legjobb alkalom, hogy megismerjük a helyszíneket (már aki képes kb. 15 négyzetmérföld nagyságú vadont megjegyezni...)

Kezdjük a küldetéssorozattal, amelyben a "The Forgottens" nevű csempészbanda ifjú tanjaként kell tevékenykednünk. Első lépésként mindig a feladatot kapjuk meg, méghozzá egy kellemes női hang kommentálásában. A hölgy egyébként végig velünk lesz (még a futamok alatt is), s neme jó szokásához híven be nem áll a szája. Egyébként nekem bejött a folyamatos, az adott helyzethez illő karattyolása, kellemesen színesíti a küldetéseket.

Az eligazítás után jön a járgányunk kiválasztása. Az első helyszínen (erdő) még nem igazán nevezhető választéknak, hiszen gépparkunkban összesen két masina árválkodik (a Buggy és a S.U.V.), de ez a későbbiek folyamán még négy taggal bővül (Trophy Truck, Rally Car, Massive Truck, és Military Vehicle).

Amennyiben sikerül járművet választanunk, indul is a hadd-el-hadd. A zöld füstölők jelzik a felveendő cucc helyét, majd ha megszereztük, a pirossal jelzett helyre kell elvinnünk. A képernyő tetején elhelyezkedő nyíl mutatja az éppen aktuális célpont hozzánk viszonyított helyzetét - más segítségünk nincs is. Jó, az igaz, hogy a legtöbb esetben nem igen kerülünk labirintus-szerű helyekre, de nem mindig sikerül elsőre megtalálni a helyes utat. Ám megbízatásunk szinte soha nem merül ki egy csomag leszállításában, általában 3-4 dolgot kell felhajtani, majd elcígölni a megrendelőhöz. Ezeknek a teljesítésére azonban meghatározott - és elég szűkre szabott - idő áll rendelkezésünkre. És itt fontos a terepismeret, azaz hogy hol, s mennyi időt spórolhatunk. (Bár ezért nem kell külön autózgatni, gyakorolgatni - ha elrontottuk, úgyis újrakezdjük; s megpróbáljuk másfelé...)

Ha sikerült teljesíteni az adott missziót, rövid jellemzést kapunk teljesítményünkről. Érdekesség, hogy az előzőleg már legyűrt küldetésekre is bármikor visszamehetünk, megpróbálhatjuk megdönteni az adott rekordot.

Essen most néhány szó a munkaeszközeinkről. A játékban található hat jármű képességei és karakterisztikái teljesen mások, mely különbségek jól ki is jönnek a terepen. A buggy az egyik alap, jól gyorsul, de törékeny és gyenge. A S.U.V. az egyik kedvencem, a gyorsasági feladatokon kívül szinte mindenhol remekel, míg a Trophy Truck gyorsabb ugyan nála, de gyengébb a motorja. A Rally Car a leggyorsabb, de hasonlóan a buggyhoz erőtlen és sérülékeny. A két legtáposabb járgány a Massive Truck és a Military Vehicle, bár nekem a lomhaságuk miatt nem igazán jöttek be.



▲ "Ezen a sárgán még átmegyek..."



▲ A testemmel fedezem a havert - ez az igazi önfeláldozás



▲ Pistike már féktávolságon belül lépett az úttestre... Részvétem



▲ Csak a testemen keresztül...



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Driver 2	00/01	84%
Smuggler`s Run		
Wild Wild Racing		

Autóink tűrőképessége nem végtelen, ha sok sérülést kapnak be viszonylag rövid időn belül, bizony kilehelik a lelküket. Szerencsére azonban felmenőik között úgy látszik, akadt egy troll, ugyanis képesek a regenerálódásra, bár ez hosszú másodperceket vesz igénybe.

Az amortizáció nem csak egy érték formájában kerül kijelzésre, meg is látszik a gépeken a mostoha bánásmód. Leszakadó ajtók, motorháztetők, csomagtartók és más karosszéria elemek virítanak tarka virágok módjára a fűben, jelezvén, semmi sem múlhatatlan... S ezek a darabok a küldetés végéig ott is maradnak, ami szintén említésre méltó momentum.

Térjünk rá a kezelhetőségre. Igaz, életemben nem ültem még ilyen gépekben, és úttalan utakon sem száguldoztam még, de azt el tudom képzelni, hogy valami hasonló lehet - ha nem is pontosan ilyen. Hatalmas ugrások, repülések, esések... A legkisebb bukkanó is föld körüli pályára állíthat, s ámokfutásunkat a közepesebb fák, sziklák is könnyedén megállítják - mint a valóságban. Azért vannak kissé eltúlzott dolgok is, mint például a 60-70 fokos emelkedők többé-kevésbé könnyedén történő megmászása, bár ennyi még talán belefér a dologba.

Nem elég, hogy jóravaló csempészünket szorítja az idő és ezáltal folyamatosan száguldozik, életét még a törvény emberei is megkeserítik, megpróbálván megakadályozni, hogy öregkorára összekuporgathasson néhány milliócskát. Teszik ezt ráadásul rendkívüli szorgalommal és agresszivitással. Folyamatosan ott loholnak autónk nyomában, mindenhova feljutnak, kordonokat állítanak, közben be nem áll a szájuk - ráadásul igen sokan vannak.

Ennek tetejébe ott vannak még a rivális bandák is. Bár az őket irányító AI azért takarékon fut a rendőröket irányítóhoz



▲ Ez már a cél, a motorház fedélre már nincs szükség



▲ Egyik ősöm Búvár Kund volt

képest, mégis sok kellemetlen percet tudnak szerezni. Mégis, valahogy így életszerű, folyamatosan süt a játékból a jobb akciófilmekből is áradó "épp-hogy-sikerült" érzés.

Mit nyújtanak a többjátékos módok? Összesen három típus található belőlük: A Crook n' Smuggler's-ben cuccokat kell megkaparintani, majd letenni a rendeltetési helyen. Nyolc induló van, aki előbb teljesíti az ötös kvótát, az nyer. A második (Loot Grab) egy csapatjáték: két banda áll szemben egymással, s a 18 tárgy közül többet kell megszerezni, mint az ellenfeleknek. A harmadik egy sima verseny (Checkpoint Race), cél az első hely megszerzése. Egyébiránt mindhárom versenymódban minden autóval indulhatunk, s csapatunk színeit is megválaszthatjuk a rendelkezésre álló nyolc közül (pl. CIA, hadsereg, más csempészbandák).

A program grafikailag talán nem a legszebb, de ez csak egy külső szemlélő számára lehet zavaró. Összesen három színtér van a játékban: egy erdő, egy sivatagos táj és egy hóval borított, mindegyik kb. 15 négyzetmérföld nagyságú, részletesen kidolgozott, településekkel, civilekkel, állatvilággal gazdagított. A környezet folyamatosan él, a lakosok és járműveik mozognak, a vadonban turisták és állatok kószálnak. Ha csak képeket látunk a játékból, nincs benne semmi különös, de mozgás közben minden teljesen más. Bár a távoli részleteket még mindig néha lassan építi fel a gép, de illesztési és grafikai hibákkal nem igen találkoztam.

Fülünk sem igazán panaszkodhat, hogy nem kap minőségi élvezetet. A motorzaj, a törések és a hajsza egyéb hangjai is munkák a javából - bár mindez háttérelemmé válik, köszönhetően útitársnőnk be nem álló szájának... A rendőrök sem szeretnének csendestársak maradni, hangszóróikon folyamatosan ontják felénk kedvességeiket. A háttérzene jól sikerült - bár ennek megítélése mindig ízlések és pofonok dolga.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Kicsi a rakás... de mé' én vagyok mindig középen?!



▲ Éppen boruló-versenyt rendeztünk

ÖSSZEFOGLALÓ

Nekem nagyon tetszett a játék. Ez azért is volt számomra meglepő, mivel a Driver csak igen rövid ideig kötött le (Kész, Vári Zolinál most elvágtad magad! - a szerk.), de ennek valahogy más - hozzám közelebb álló - hangulata van. Sajnos, a szavatosságot elsősorban a többjátékos lehetőségek adják majd, hiszen a küldetések nem igazán serkentik arra az embert, hogy többször is végignyomja őket. Mindezek ellenére nagyon jó szórakozást nyújt az "extrém" autózás kedvelőinek - de nem csak nekik ajánlott.

POZITÍVUM

- Valósághű fizikai modell
- Ötletes multiplayer lehetőségek
- Hangulatos, kidolgozott helyszínek

NEGATÍVUM

- Néha roppant bosszantóak a rendőrök
- A küldetéssorozatok végén kissé unalmasak már a helyszínek

GRAFIKA	83 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	82 %



Kicsi kocsi, nagy bosszúság

STUNT GP

Dreamcast

Típus	autóverseny
Kiadó	EON
	www.team17.com
Fejlesztő	Team 17
Megjelenés	2001. június 8. (PAL)

Rádióirányítású kocsit vezetni természetesen igaziból a legjobb, de mint az Acclaim-féle Re-Volt is bebizonyította, virtuálisan is lehet egészen jó móka. Akik hasonlóan vélekednek, nyilván örömmel veszik tudomásul, hogy a Stunt GP-vel most ismét a DC irányítóját „nevezhetjük ki" annak a bizonyos rádióadónak. Bár rögtön tegyük hozzá: azt nem tudjuk, mennyi ideig fog tartani az öröm...

Első pillantásra még úgy tűnik, elégedettek lehetünk: a virtuális játékautónkkal izgalmas, döntött kanyarokon száguldhatunk keresztül, nagyokat ugrathatunk, bukfenceket vethetünk – de valahogy mégsem stimmel a dolog... Jómagam az első negatív előjelet akkor tapasztaltam, amikor a gép állandóan érdeklődött a nevem után. Általában becsületesen be szoktam írni a monogramomat a játékokba, de amikor a Stunt GP már ötödször kérdezett rá, megelégedtem az „AAA" szignóval. Az ötödik játék után továbbá kezdtem már más miatt is aggódni. Például hogy miért nem tudok a pályán megmaradni? Az még hagyján, hogy a játék grafikája istentelenül szaggat (azaz a kanyaroknál a hátterek igencsak akadozva fordulnak el), mert szigorúan az utat figyelve ez nem annyira zavaró. A játék irányítása az, ami kriminális. A rádióirányítású kocsik természetesen másképp viselkednek, mint a „felnőtt" társaik, de azért az már túlzás, amit a Team 17 próbál „beadni" nekünk. Olyan érzékeny a kormány, hogy ha egy kicsit megremeg az ujjunk az irányítón, már fordulunk is keresztbe, aztán ellenkormányozhatunk, majd a másik irányba ellenkormányozhatunk, és így tovább. Érdekes módon a Re-Volt alkotógárdája meg tudta találni azt a középutat, ahol az autók úgy vették a kanyarokat, mint a valódi rádiós kocsik, s mindemellett még tök jól játszható is volt a dolog.

Miután nem tudtam zöldágra vergődni a játékkal, gondoltam az irányítást kéne valahogy átállítani. Elnéztem hát az Options menühöz, ahol valóban találtam egy „Controller Options" nevű pontot, ám okosabb ennek használata után sem lettem. Hasonló igénytelenséggel ugyanis már rég találkoztam: A, B, és C irányítás közül választhatunk, de azt valahogy elfelejtették tudatni velünk, hogy ezek tulajdonképpen miben is különböznek egymástól. (Végül persze rájöttem, hogy csupán a gombkiosztást változtathatjuk meg.)

Az irányítás érzékenységét tehát nem lehet szabályozni, helyette csupán a kocsiválasztással befolyásolhatjuk a gépünk tulajdonságait. Az autók osztályba sorolása sok mindent elmond. A Wild Wheels kategóriában terepjárókat találunk, Aero Blasternek a jól repülő kaszkadőr kocsikat nevezik, a Speed Demons meghatározás pedig a gyors autókra illik. A kocsiválasztásnál ennek megfelelően három tulajdonság van feltüntetve: nevezetesen hogy a gépek mennyire „kezesek" a levegőben, menynyire tartják az utat, és milyen erősek. Mindehhez én csak annyit fűznék hozzá, hogy jómagam egy (!) olyan autót találtam, amivel még úgyahogy tudtam haladni az arcade módban...



A Stunt GP-ben egy módon érhetünk el sikereket: lehellet finoman mozgatva az analóg kart mindig a megfelelő íveken autózva, minél többet használva a rövid hatótávú turbót. Ha viszont rámegyünk egy szegélyre vagy kicsit féloldalasan megyünk rá egy ugratóra már repül is ki az autó a pályáról avagy fejre állunk... Ezekhez az „élvezetekhez" jönnek még a nagy tudású ellenfelek. Egyszerűen vicc, hogy a játék főmenüjéből az „arcade" menüponttal indíthatjuk a versenyeket. Arcade vagyis játéktermi játéknak ugyanis azt szokás nevezni, ami a hétköznapi, gyakorlatlan embernek is valamelyes szórakozást nyújt(hat): annak, aki netán csak egyetlen menetre tér be a játékterembe. Az arcade játékokban úgy szokás, hogy ha a játékos hibázik, utána a gép előzékenyen segíti, például az ellenfeleket lelassítja, míg a játékost pedig felgyorsítja. Ellenben itt elég kétszer felborulnunk, és máris látjuk, hogy leköröztek bennünket, ugyanis egy „kicsit" jók az ellenfelek. Még szerencse, hogy az autók nem benzinesek, hanem villanymotorral mennek, s ezért időnként fel kell tölteni őket. Azért szerencse, mert az árammal túltelített „bokszutcát" mi néha kihagyhatjuk, s ezáltal taktikai győzelmet arathatunk.

Minthogy a játék címe Stunt GP, az angolul kicsit is értők nyilván sejtik, hogy autós kaszkadőrként is jeleskedhetünk. Az ugratóknál különböző mutatványokat hajthatunk végre: úgy kell pörögni és szaltózni (lehetőleg minél többet), hogy a végén mindig a talpára – akarom mondani: a kerekeire – érkezzen a kocsi. Nem szabad túlkomplikálni a kunsztokat, s tudni kell, meddig lehet elmenni, körülbelül ennyi a lényeg. Minél több időt töltünk a levegőben szaltózva, annál magasabb pontszámokat kapunk jutalmul – plusz jóleső érzés a közönség tapsa is. (Bár közönséget amúgy nem látni.)

Amikor a kocsi kerekei a levegőbe emelkednek, a kamera mindig eltávolodik, hogy minél látványosabb szemszögből csodálhassuk a mozdulatainkat. Tény, hogy a szaltóink ezáltal bravúrosabbnak tűnnek, ám a játszhatóságra ez a kamerakezelés koránt sincs kedvező hatással. A kis autók roppant gyorsan pörögnek a tengelyük körül, úgyhogy szinte lehetetlenség eltalálni, mikor fejezzük be a „gyakorlatot", hiszen távolról szemlélődve ki se lehet venni, hogy a kocsi épp fejjel lefelé, vagy felfelé van-e. Többnyire a szerencsén múlik az egész. Ezen kívül azért is kellemetlen a



▲ Egy ilyen menetért a Vidámparkban 6 kilót is elkérnek



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Looney Tunes Space Race	01/02	89%
Re-Volt	–	–
Stunt GP		



▲ Csak magamban füstölgök, miközben megelőznek



▲ Az extra löket az ugratóhoz még rosszul sülhet el



▲ Ez az a pálya (többek között), amit soha nem fogok megcsinálni

nézetváltás, mert a sima arcade versenyeken jobbára úgyis csak a helyezésünk számít, vagyis amikor nem törekszünk semmilyen bravúrra, kifejezetten zavaró, hogy eltávolodik, majd hirtelen visszaközelít a kamera. Az érzékeny irányítással karöltve mindez szinte játszhatatlanná teszi a játékot. (Vagy legalábbis elég sok idő kell ahhoz, hogy hozzászokjunk.)

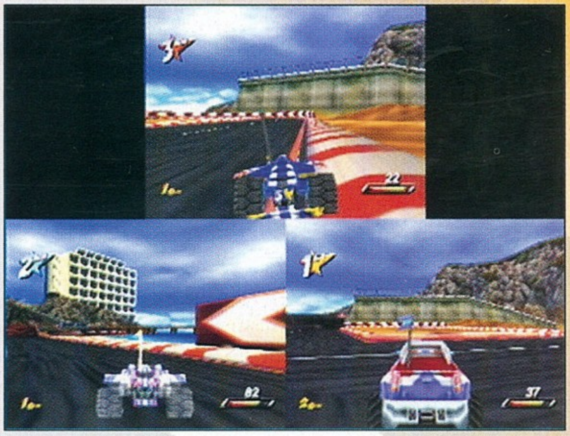
Ennek az időnek eltelte után esetleg megbarátkozunk a játékkal, de tartunk tőle, hogy jóval nagyobb esély van arra, hogy inkább megunjuk az egészet. Mert hát mi okunk is lenne izzasztani magunkat? Az egyetlen érdekessége a játéknak az, ahogy a 24 pályát behozhatjuk. Az arcade módban a kocsiválasztásunktól függően más pályáról indulunk, s minden egyes győzelem után két lehetőség közül választhatunk, melyik pályán folytassuk a versenyt. Négy verseny után ugyan vége van a bajnokságnak, de újra nekifogva az egésznek teljesen más pályákon állhatunk rajthoz. Az új pályák beadásán kívül viszont a játék semmilyen extra élményt nem tartogat a számunkra.



Az arcade módon túlmenően nincs semmi, csak a szokásos cuccok: vagyis „exhibition" mód (ahol külön egy-egy pályán versenyezhetünk), idő elleni futam, multiplayer mód és bravúroskodás egy félcsőben.

Puritán egy játék a Stunt GP minden tekintetben. Noha egy Dreamcast irányító van a kezünkben, kicsit olyan érzésünk lehet, mintha a nagy múltú Team 17 még mindig Amiga 500-ra fejlesztene. Végtelenül egyszerű menüzés (scrollozódik egy felület, előtte pedig sima rajzokat lapozgathattunk autóválasztás gyanánt), a háttérben tinglitangli zene szól, és mindehhez egy végtelenül egyszerű játék párosul. A hátterek ugyan szépen kidolgozottak: jókora teremben, avagy tengerparton van kialakítva – a háttértől amúgy teljesen elkülönülő – pálya, de ettől önmagban még nem lesz élvezetes játék a Stunt GP.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Osztott képernyővel kissé már szegényes a terep

ÖSSZEFOGLALÓ

A Stunt GP összesen 24 kocsit és ugyanennyi pályát tartalmaz, de ember legyen a talpán, aki mindezeket becsületesen kihozza a játékból. A rádióirányítós játékautók még a valóságban sem borulnak olyan könnyen, mint a játékban. Borzalom. De még ha nem is lenne gond az irányítással, a Stunt GP akkor is csak egy átlagos versenyjáték lenne.

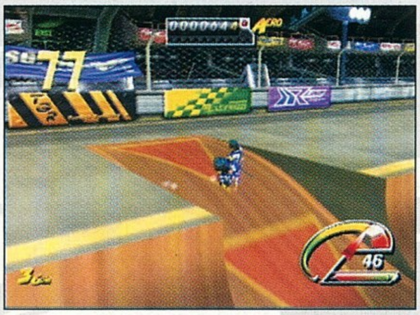
POZITÍVUM

- **Érdekes szisztéma a helyszínek között**
- **Igényes környezetű pályák**
- **Szédítő hurkok, óriási ugratók**

NEGATÍVUM

- **Elbaltázott irányítás**
- **Förtelmes kamerakezelés**
- **Szemét ellenfelek**

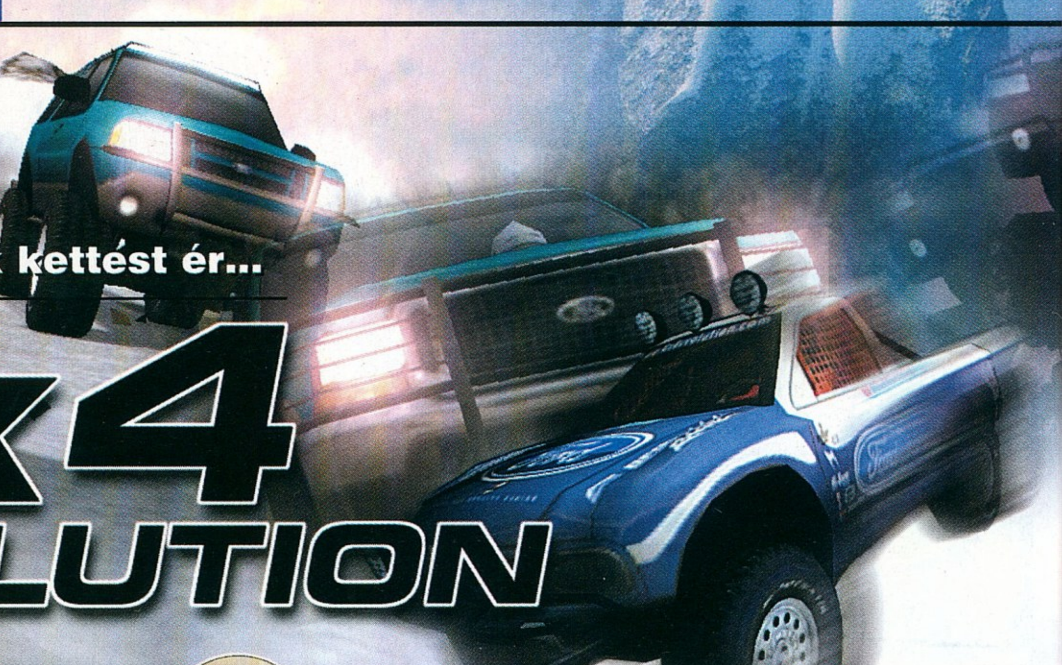
GRAFIKA	75 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	63 %



▲ A speciális „félcső" pálya a bravúros játékosoknak készült



▲ Csak tudnám, a győzelemtől miért leszek átlátszó?



4X4 az néha csak kettést ér...

4x4 EVOLUTION

Valahogy mindig is jobban vonzottak a nagydarab, drabális autómonstrumok, mint a 20 cm magas, hangsebességgel száguldó autócsodák (na jó, a Viper kivételével). Sokkal bizalomgerjesztőbbek, és az az igazság, nehezebben tudom róluk elképzelni, hogy valahol is otthagynának... Ez a vonzalom a játékok tekintetében is megmaradt, bár ott sok más kedvencem is lett. Sajnos, az ilyen autókkal foglalkozó játékok kicsit mostohának számítanak a programozók köreiben, elég kevés jelenik meg belőlük, s mint a játékprogramok minden egyes műfajában, a megjelentekből sem mindegyik értékelhető alkotás. PSX-en az egyik ilyen kedvencem a 4x4 World Trophy volt, amit nagyon sokáig nyúztunk a haverokkal, rengeteg kellemes percet szerzett - aztán szép lassan, ahogy az idő telt, ez is feledésbe merült. Amikor megláttam a 4x4 Evo-t, ez a régi érzés kezdett ismét a felszínre törni, s reménykedtem, hátha ugyanazt élem át most is, és a program a kor színvonalának megfelelő köntösben virít majd.

A játék elindítása után ez a remény tovább nőtt: szinte ugyanazok a lehetőségek, autók bukkantak föl, ugyanolyan film-alapú bevezető animációt láthatunk. Előre örültem, megint mekkora őrültködések jönnek majd haveri körben. Hm. Kár volt...

Nosza, vágjunk a közepébe, indítsuk el a karrierünket. A rendelkezésre álló 30.000 fabatkából nem sokra futja, de a választás még így sem könnyű. Aztán megszületik a döntés, ami után lehetőségünk van még a garázsban matatni egy kicsit első gyermekünkön, vagy fejest ugorhatunk rögtön a versenybe. Azzal várjunk még, tehát garázs. Ide kerülnek majd a megnyert, illetve a nehezen összekuporgatott pénzecskénken megvett autócsodák, alkatrészek is. A versenyek előtt érdemes mindig az adott terepnek megfelelően átszerelni járművünket, néha segíthet a jobb helyezés elérésében. Amúgy véleményem szerint a legjobban sikerült grafikai elem a játékban (a főmenün kívül) az autók bemutatása. Itt tényleg szépen csillog minden - már csak egy kérdés marad fenn: miért nem ilyen a verseny alatt is?! Igencsak hiányoltam még a töréseket. Itt van egy gép, ami sokkal erősebb, mint az elõd, és még csak meg sem karcolódik a fényezés, s a tereptárgyak sem mozdíthatók (kivéve a telefonpóznákat) - ezek az "apróságok" azért mostanában már nem kéne, hogy luxuscikknek számítsanak. (Még akkor sem, ha a játék már abszolút nem számít újnak.)



Playstation 2	
Típus	Autós akció
Kiadó	Gathering Of Developers
Fejlesztő	Terminal Reality
Megjelenés	2001. április 3. (NTSC) 2001. április 13. (PAL)

A változtatások elvégzése után odagurulhatunk a rajtvonalhoz, s indulhat a megmérettetés. Az lesz, bizony, mégpedig a javából - csak nem éppen úgy, ahogy elvárná az ember. A küzdelemnek a lóerők és az ügyesség harcában kellene megmutatkoznia, azonban játékosnak sokkal nagyobb csatát kell megvívnia előtte. Először is ki kell hevernie a látószerveit ért csapást, aztán meg kell néznie, nem véletlenül a régi PSX-ét kapcsolta-e be?! A látványból ugyanis ez nem derül ki egyértelműen. Hihetetlen sivár, gyenge minőségű a grafika, a tájba egyáltalán nem illenek bele a tereptárgyak, s az elrendezés, kivitelezés is csapnivaló. A feladat is teljesen szokványos: az adott pályán kell megtenni megfelelő számú kört, mégpedig a felállított checkpointok érintésével. Ezzel még nem volna gond, hiszen terepversenyről lévén szó, megy mindenki, amerre akar, csak bizonyos helyeken kell érintenie a kijelölt útvonalat. Igen ám, de az ellenőrző pontok roppant sűrűn vannak elhelyezve, a program csak akkor veszi teljesítettnek a szakaszt, ha közöttük haladunk el, a terep az úton kívül viszont járhatatlan. Persze ha elvétjük a kapukat, röpke 20-30 másodperc időveszteséggel vissza is mehetünk... Addig az ellen - aki ugyebár soha nem hibáz - már hetedhét határon túl van. A visszaelőzésre körülbelül annyi az esély, mint egy hógólemnek a sárkánytűzben.



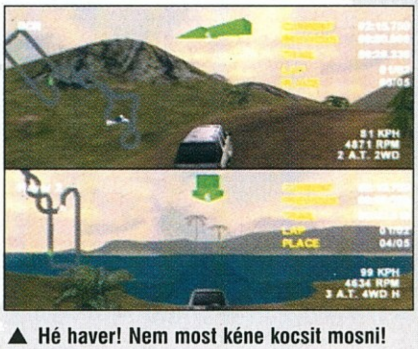
▲ Én is helikopter akarok lenni!



▲ A játék egyetlen szép pillanata



▲ Hej, ha ez a verseny alatt is így nézne ki...



▲ Hé haver! Nem most kéne kocsit mosni!



Végül ott van a helyszínek kivitelezése. Egy-két pályát - kisebb változtatásokkal ugyan - de már láttam, méghozzá egy kb. 3 évvel ezelőtti számítógépes játékban, de megtervezettségük már akkor sem nyerte el teljesen a tetszésem.

Pedig lehetőségek és kihívások tekintetében akár felső ligás is lehetne a program. A karrier alatt több verseny-széria közül is választhatunk. Indulhatunk megkötések nélküli futamokon, vagy akár fix típus-bajnokságon is. A díjazás helyezéstől, illetve a nehézségtől is függ. A technikai részt tekintve egy roppant kidolgozott, kis jóindulattal Gran Turismo 1-szintű a játék, de a látvány és a fizikai modellezés szinte mindent elront.

Vásárolni millió egy dolgot tudunk, kezdve a gumiktól egészen a dekorációként szolgáló ketyerékig. Azt azonban nem tudom, hogy ki fog annyi időt eltölteni vele, hogy minden autót/vackot megvásároljon, hiszen ehhez igen sok versenyt meg kellene nyernie, viszont akkor játszani kell vele - ami, ismerve a körülményeket, roppant nagy elszántságot és fanatizmust feltételez. Marad tehát a cheat - de a játék még attól sem lesz élvezhetőbb.



A karrier módon kívül három lehetőségünk van még az autókázásra. Az egyik a Quick Race, melyben bármelyik pályán mehetünk - a rendelkezésre álló autók közül kiválasztva a legszimpatikusabbat - egy tét nélküli futamot. Ha jobb dolgunk nem akad, a Time Attackot választva megpróbálhatjuk megdönteni az egyes pályákhoz tartozó rekordokat is, ahol nincs más ellenfél, csak a könyörtelenül múló idő.

Ha esetleg kéznél van egy jó ismerősünk, aki szívesen osztozik velünk szenvedéseinkben, válasszuk a VS módot. Itt a helyet, napszakot, autót kiválasztva indulhatunk egy versenyen, természetesen osztott képernyőn. Hogy ez mekkora élmény, szinte el sem mondhatom...

Ahhoz, hogy hosszú távú, tartalmas szórakozást biztosítson egy autóverseny, annak egyik alapköve a kezelhetőség. Hiába minden, ha ez nem ér el egy bizonyos szintet. Úgy látszik, erről a programozóknak senki nem szólt. Nem tudom, milyen lehet egy ilyen robosztus fémkasztnit kezelni a terepen, de ennél biztosan könnyebb. Hosszas gyakorlás után az ember már képes 50%-ban az úton haladni. Persze, lehet ügyesebben is csinálni, de akkor annyira le kell lassítani, hogy az ellenfelek három kör alatt kettőt vernek ránk. Igaz is, ők soha nem hibáznak, s olyan sebességgel szelik a köröket, hogy hihetetlen. Ha esetleg valahova reménytelenül beakadnánk, jól gondoljuk meg, használjuk-e az "útra-vissza-rakó-gombot", mert az az előző, érintett checkpointig tesz vissza, tovább növelve amúgy is gyorsan növekvő lemaradásunkat. Ennek behozásával próbálkozni ugyanis teljesen meddő dolog, egyszerűbb újrakezdeni a versenyt, hiszen az esetek nagy többségében hamvába holt próbálkozás.

A kamerakezelésről sem tudok ódákat zengeni. Kintről igen sok esetben hülyén közvetít, belső nézetből pedig ember legyen a talpán, aki kikecmereg a bozótból... Hátra van még a hangok értékelése, mert bizony, olyanok is vannak benne! Legalábbis, kellene, hogy legyenek... A motorhang helyett valami zúgás, az ütközéseknél, gyenge koccanáshangok. A zene sem nyerne semmilyen díjat, hacsak nem citromot, igen gyenge rockzene szól a háttérben.

Az egészről az a benyomásom, mintha egy kezdő csapat egy-az-egyben lenyúltak volna egy ötletet, de a tehetségük ennyiben ki is merült. A rengeteg létező márka és alkatrész kellemes távlatokat vetít előre, de a játék többi része (látvány, irányíthatóság), hihetetlenül amatőr munka. Én a márkakereskedők helyében beperelném a céget hitelrontásért - egy GMC nem lehet ennyire ronda!

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Áhá! Ne lopakodj te ott nekem!



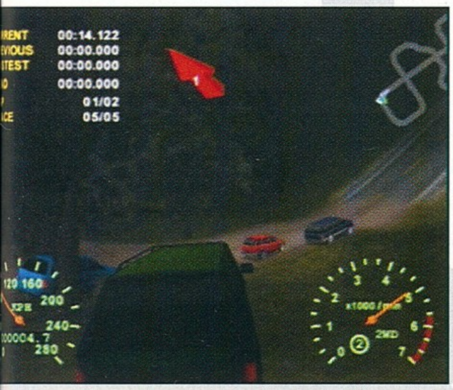
▲ Hegyimentők akcióban



▲ Halottnak álcázom magam, hátha nem vesz észre...



▲ Ez a fehér böhöm kissé agresszívan vezet



▲ Az éjszakai mód - enyhén játszhatatlan

ÖSSZEFOGLALÓ

Nagyot csalódtam ebben a programban. Ilyen nagy márkaneveket felvonultató játéktól az ember valahogy többet vár. Minden teljesen szokványos, semmi extra, és mindez még csúnyácska, idejétmúlt köntösben is. A hosszú távú szórakozás maximum a megszállottaknak látszik biztosítottnak, hiszen rengeteg autó és fejlesztés található a játékban, melyek megvásárlása nem kis időt emészt fel - hát legalábbis annyit, míg az ember nem talál magának valami jobb játékot, ami nem különösebben nehéz feladat.

POZITÍVUM

- **Rengeteg valódi autómárka, amik fejleszthetők is**
- **Pénz-alapú karrier-mód**

NEGATÍVUM

- **Gyenge grafikai kivitelezés**
- **Nehezen megszokható kezelés**

GRAFIKA	65 %
HANG	59 %
ÉRTÉK	56 %

pal 2



Well, ez tényleg elég ros(sz)

ROSWELL CONSPIRACIES

Playstation	
Típus	Akció
Kiadó	Red Storm Entertainment
	www.redlemon.com
Fejlesztő	RedLemon
Megjelenés	2001. június 14. (NTSC)
	2001. július 13. (PAL)

Repülő csészealj szállt le az Új Mexikóban Roswell városka mellett. Az idegen űrhajó fedélzetéről szörnyű lények özönlenek elő, hogy embereket gyilkolásszanak, káoszt és pusztítást hozzanak a békés lakosságra és hasonló szórakoztató szabadidős tevékenységeket műveljenek, mint amilyen, az ilyen kiruccanáson lévő rosszindulatú földön kívüli életformák szoktak művelni, ha a Földre tévednek. Az áldozatok száma egyre nő, az embereken a kétségbeesés lesz úrrá, ámde itt szkrollozunk be a képbe mi - mint Nick Logan ügynök -, hogy hátsó félen (már ha van nekik olyan) billentsük a gonosz idegeneket és megmentsük a földet. A roswelli incidens valós, megtörtént eseményen alapul, és már más játékíróknak is adott ihletet. Bár jelen esetben kicsit furcsa ez az X- vagy Y-aktákba kívánkozó történet feldolgozása: először egy rajzfilmsorozat készült az ötletből (2000 ősze óta nyomatják a TV-csatornák a Nagy Víz másik oldalán), majd a játék - a sorozat kedvelőit megcélozva - most kerül kiadásra.

A játék készítése a "jól bevált" módszer szerint készült. Azaz: ha már annyira nincs semmi ötletünk, hogy egy rajzfilmsorozatból készítünk játékot, akkor nehogy már valami eredeti dologgal kísérletezzünk, dobjunk inkább össze egy "jó kis" Tomb Raider-klónt, azt zabálni fogja a nép. Egy-két újítást is rakunk majd bele, hogy legyen olyan "egyedi feelingje" a dolognak. Az egyre szürkülő Playstationös kínálatból még így is kiemelkedik talán...

Így hát aki nekivág a játéknak, készüljön fel arra, hogy sokat fog benne rohangászni, lövöldözni és valószínűleg káromkodni is. A rohangálás és a lövöldözés rendben van, de ennek tetejébe minden egyes lelőtt idegent el kell raknunk valamiféle tároló vacakba (ami engem leginkább a Ghostbusters szellemcsapdájára emlékeztetett) hogyha nem szeretnénk, hogy a csúfság rövid vízszintes pihenés után újra nekünk essen.

A játék azonban nem csupán önfeledt rohangászásból és lövöldözésből áll. Néha bizony utunkat állja egy felhúzott tűzlétra, egy bezárt kapu vagy egy számítógép által kikapcsolt lift. Ekkor bizony meg kell keresnünk a továbbjutáshoz szükséges tárgya(ka)t, amelyeket kombinálni is lehet egymással. Pontosabban ha lehet, akkor kell is. (Pl. a kaput csak akkor tudjuk kinyitni, ha a zár mindkét hiányzó alkatrészét is megtaláltuk, és azokat össze is raktuk.) Sajna a fegyvereket nem lehet kombinálni a tárgyakkal - pedig milyen mókásan nézne ki a távcsöves-zseblámpás blaster! Logan ügynök hasonló - ámde jóval szerényebb - mozgáskultúrával rendelkezik, mint Ms Croft. A futás, séta, ugrás, oldalazás és csimpaszkodás még megy neki, ám a nekifutásból történő ugrás, a gurulás és hasonló kunsztok már meghaladják képességeit. Hősünk arzenálja sem valami lehengerlő. A standard blasteren kívül nagyon sokáig csak egy lycantrope laser (Honnan ez a név? Mi köze a likantropiának a lézerekhez?!?!) nevű cuccost lehet találni, ami picit jobb teljesítményt nyújt a standard blasternél. Kedvenc részem az volt, mikor egy hosszú folyosón, 4-5 zárt ajtó mellett végigrohanva elérkeztem egy számítógéphez. Ennek használata után az egyik zárt ajtó kinyílt. Odarohantam - közben önfeledt lövöldözés -, jött egy kis liftezés, majd egy ügyességi játék, holmi

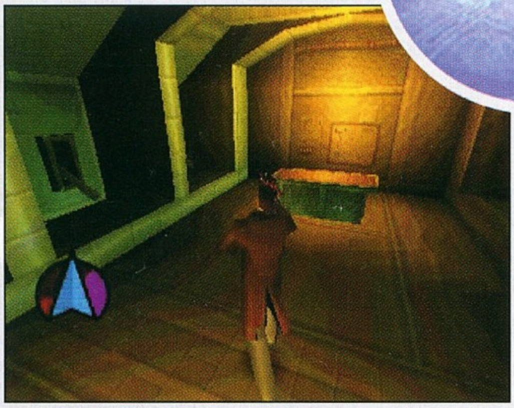


▲ Látszik, hogy a Fradi nyerte a bajnokságot



▲ Itt látható a nem látható UFO





▲ Kapcsoló megnyomva, lássuk a hatást



▲ Csevegés a jövevénnyel



▲ Kérdéses, hogy hova kell állni?



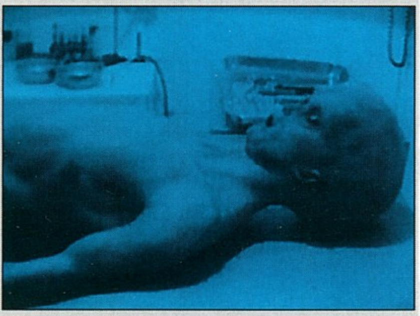
▲ Larának ez valahogy jobban megy

AZ IGAZI ROSWELL

1947 július 8. Roswell közelében egy UFO roncsaira bukkantak! - adták hírül az újságok. Szenzáció, gondolta mindenki. Ám néhány óra múlva jött a helyesbítés, hogy nem UFO, amit találtak, csupán egy meteorológiai ballon. Innentől az ügy érdektelenné vált volna, ha nem kerülnek nyilvánosságra olyan vélemények, hogy a ballonos sztori csak arra jó, hogy eltitkolják azt a tényt, hogy egy UFO-t találtak. A "roncsokat" ugyanis a légierő emberei villámgyorsan eltüntették, és nem voltak hajlandóak engedni a sajtó kíváncsiskodásának. Így az UFO-n kívül más elméletek is előkerültek az eset magyarázataként:

- FUGO ballon volt (a japánok 1945-ben 9000 robbanószerekkel ellátott papír ballont bocsátottak fel, ám az két évvel azelőtt volt...)
- Titkos rakéta vagy repülőkísérlet - ám ebben az esetben a roncsok könnyebben felismerhetőek lettek volna, és a nagy titkolózásra sem lett volna szükség.
- Teszt-pilóta majmok. Katonai, űrutazási kísérletek tesztrepülése. Ez magyarázatul szolgált volna a "látott" idegen lényekre.

És még sorolhatnánk a többi érdekes teóriát. Ám a kétkedők meggyőzésére és az igazság feltárására 1994-ben az USA légiereje nyomozást indított a roswelli incidens tisztázása érdekében. A vizsgálat megállapította, hogy 1947. július 8.-án Roswell mellett a légierő MOGUL kódnevű (nem is kifejezetten titkos) project egyik ballonjának a roncsait találták meg. Az úgynevezett "idegen holttestek" pedig a ballonon utazó emberszerű bábuk voltak - melyek kísérleti célokból voltak ott. Ezzel az ügyet tisztázottnak tekintették és lezárták. Úgyhogy nem volt Roswell-ben semmilyen UFO, nincsenek idegen holttestek, és nincs Area 51 sem. Legalábbis ezt állapította meg a "hivatalos" vizsgálat, és mindenki azt hisz, amit akar.



▲ A szerencsétlenül járt UFO egyik utasa



▲ Addig főznek ezek az idegenek, míg itt maradtam vacsorára



▲ Sokkterápiával szoktatnak rá a létrázásra

bomba hatástalanítása ügyében. Ha megvolt, jöhetett a liftezés és a rohanás vissza a számítógéphez, ami kinyitott egy újabb ajtót és jöhetett megint a rohanás, lövöldözés, liftezés stb. még vagy négyszer. Igen "érdekes" módja a nettó játékidő növelésének. Ez és az ehhez hasonló ostobaságok miatt mire elértem az első bossig (ami nem kis időbe és "szenvedésembe" került), már el is ment a kedvem az egésztől. Miután nem jöttem rá 5 perc alatt, hogy mit kell csinálni vele - bár gyanítom, hogy meg kéne sütni az egyik rácson, rohangászás közben, ugyanis a blasterrel nem sokra megyünk ellene - hagytam a fenébe az egészet. Nem hiszem, hogy nem láttam volna eleget ahhoz, hogy értékelni tudjam a játékot.

Az értékelésem pedig igen zord lesz. A hangokkal és a grafikával még nem lenne olyan nagy baj, hogyha maga a játék nem lenne ilyen borzasztóan unalmas. Újításnak, egyedi ötletnek, bármi érdekesnek még csak a nyomát sem fedeztem fel a játékban. Ellátogattam a fejlesztők weblapjára is, gondoltam megnézem kik is követték el ezt a "remek" játékot. Nos a fejlesztők ezt írták: "Célunk a legjobb minőségű játékok elkészítése és a játékipar vezető fejlesztői cégévé válni." Szerénynek nem mondható cél, ám javasolnám a fejlesztőknek, hogy vessenek egy pillantást mondjuk az Alone in the Dark 4. részére, majd gondolják át ezt még egyszer...

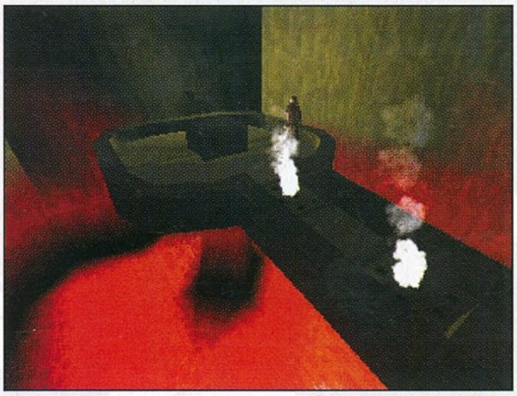
Draco
draco@chello.hu

BARÁTOK KÖZT

		PlayTime! teszt
C 12	01/04	86%
Tomb Raider Chronicles	01/01	80%
Roswell Conspiracies		



▲ Bomba deaktiválva, sebaj van még három



▲ Ha most látna a biztosító, megszüntetném az életbiztosításomat

ÖSSZEFOGLALÓ

Játék egy - csak az USA-ban vetített - rajzfilmsorozatból, harmadik személyű megjelenítéssel. A megszokott futkorászás, ugrabugra meg lövöldözés. Nulla újítás, nulla ötlet, közepes megvalósítás. Csak a stílus mániákusainak!

POZITÍVUM

- Öööö, izééé, hááát... lehet, hogy lesz majd belőle McDonalds-menü!

NEGATÍVUM

- Semmi sincs benne, ami kicsit is érdekessé tenné.

GRAFIKA	40 %
HANG	71 %
ÉRTÉK	61 %

Elveszett kontinens megtalálót keres

ATLANTIS THE LOST EMPIRE

Playstation	
Típus	Autós akció
Kiadó	Dysney Interactive
	www.disneyinteractive.com
Fejlesztő	Eurocom
Megjelenés	2001. június 14. (NTSC)

Érdekes a Disney legújabb egész estés rajzfilmjének a témaválasztása, legalábbis Atlantisz legendájához hasonló téma nem kifejezetten szolgált még eddig gyerekeknek szóló rajzfilm alapjául - hogy mégis milyen filmet sikerült nekik összehozni, azt nem tudom, mert sajnos az itthoni mozik még nem vetítik. Sajnos - mondom - mert a játék után igen nagy kedvet éreztem hozzá, hogy egészében is láthassam a sztorit, ne csak a pályák közti átvezető filmbetéteken. Nos igen, könnyű a Disney franchise játékok készítőinek: nem igen kell be meg átvezető képsorok gyártásával bíbelődniük, elég, ha a játékot olyan színvonalúra csinálják meg, hogy ne hozzon szégyent a cég legújabb üdvöskéjére. Nos, eben az esetben biztos nem is hozott. Minden platformjáték rajongó - és nem csak ők - izzíthatja a kontrollerét, mert az Atlantist kihagyni vétek lenne.

A játék kezdetekor meglátogatjuk legfőbb hősünkkel - nem csak egy szereplőt irányíthatunk, de erről majd később - Milo-val Whitmore professzor kies kastélyát, ahol szépen feliratkozunk egy izgalmas expedícióra, melynek célja Atlantisz felkutatása. Az első pálya tulajdonképpen a játék irányításának megismerését szolgálja. Még egy titkos pályarész is található rajta, ahol egy bumeránghajító gyakorlópályán edzhetünk. A bumeráng Milo fegyvere lesz, tanuljuk is meg használni, mert igencsak szükség lesz rá. Egyébként nem tudom ki találta ki ezt a "gyűjtögesd a spéci szimbólumokat, hogy visszanézhesd az átvezető képsorokat" dolgot, de ebbe a játékba is belekerült, úgyhogy aki végig akarja mozizni a játékot, az csak gyűjtögesse is őket szorgalmasan. (Természetesen egy pálya teljesítése után is visszamehetünk a hiányzó szimbólumokért.)



▲ Bumeráng-gyakorlás ezerrel, az eredmény is látványos



▲ Valami azt súgja, az utazásunk nem lesz gondtalan



A prof kastélya után rögvest az akció kellős közepében találjuk magunkat. Az expedíció hajóját megtámadták, az ágyúk működésképtelenek, és nekünk elő kell kerítenünk Audrey-t, a technikuslánykát, aki képes megbütykölni bármilyen elromlott gépezetet. A karakterek közti váltás a checkpointoknál történik, melyek szolgálnak még állásmentésre és az elhalálozás utáni startpozícióként is. Választási lehetőségeink eleinte elég korlátozottak, és amikor már több szereplő is elérhetővé válik, akkor is csak azok között válogathatunk, akikre az adott pályaszakaszon szükség lehet. Még arra is figyeltek a készítők, hogy ha egy adott pályaszakaszon be lehet esni egy helyre, ahonnan csak Milo tud kimászni, akkor ott lent át tudjunk váltani rá, és ne akadjunk el. Célszerű leginkább Milo-t irányítva haladni a játékban, mert mind a ládák és nehezebb dolgok tologatására, mind a mászható felületeken való fel- illetve átjutásra ő a legalkalmasabb. Amikor valami spéci feladatunk van (pl. szerelés

A KEZDŐCSAPAT



Milo James Thatch
- térképész, nyelvész
Fegyvere: Bumeráng
Képességei: Mászás, neh
zebb tárgyak mozgatása, s
vegek lefordítása és értelme



Gaetan Moliere
- geologus
Fegyvere: Maréknyi kav
Képességei: Sötétben a
bányászlámpája segítség
vel lát



Vincenzo "Vinny" Santorini
- Robbantási szakértő
Fegyvere: Gránát
Képességei: Robbantás,
hezebb tárgyak mozgatása



Audrey Ramirez
- Szerelő
Fegyvere: Pisztoly
Képességei: Elromlott g
pek megjavítása



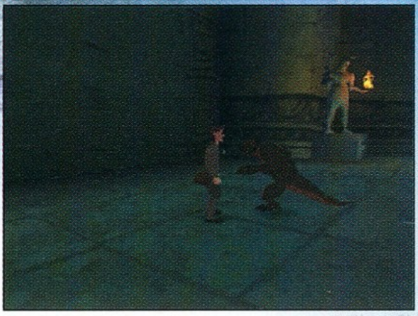


BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Bugs Bunny and Taz Time Busters	01/03	91%
Atlantis - The Lost Empire		
The Grinch	01/02	82%



▲ De kérem, nem vagyunk mi egy súlycsoportban!



▲ Öcsi, a Jurassic Park 3 forgatás máshol van!



▲ Vinny - kirobbanó formában

vagy robbantás), akkor váltsunk át az illetékes szakemberre. Esetleg érdemes lehet még Vinny-vel nyomulni, hisz a fegyveréül használatos kézigránát elég jó hatásfokkal irt (míg Milo vagy Audrey 3 lövéssel intéz el egy jetit, addig Vinny 1 gránáttal simán leszedi a megvadult szőrmókot). Ha valahol elakadnánk, akkor a legegyszerűbb megoldás: menjünk vissza a legutolsó checkpointhoz és nézzük meg nem választhatunk e más csapattagot, aki képes leküzdeni az eddig bevehetetlennek tűnő akadályokat (pl. mászással vagy robbantással, illetve a fegyvere hatásosabb az adott probléma leküzdésére).

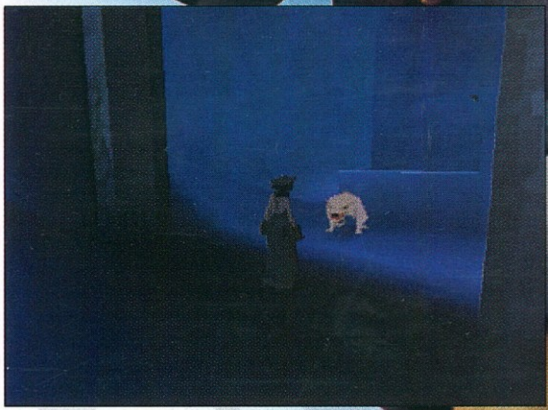
A játékban a standard platform-mászkálós pályák mellett helyet kapott egy-két pergő akció/lövöldözős pálya is, ahol az expedíció egyik járművét irányíthatjuk. Ilyen például a harmadik pálya, ahol először a többi mentőkapszula a leviatán karmaiból való elmenekülését kell biztosítanunk, majd az aknák és medúzák között kell biztonságos helyre eljutnunk. Elég szimpatikus dolog a játékban, hogy nem nagyon fordul elő a "paff, meghaltál és buktál egy életet" nyomasztó esete. Ez leginkább azokon a pályarészeken örvendetes, ahol lávába illetve szakadékba pottyanunk egy-egy rosszul kiszámolt ugrás következtében (pl. a tűz és a jég tesztje pályákon): bukunk 10 életpontot és visszakerülünk a legutolsó checkpointra. Így az életek száma már abszolút nem tűnik kevésnek, és a szinte állandó mentési lehetőségnek köszönhetően a játszhatóság igen barátinak mondható. Ráadásul az életeink számát is elég könnyen növelhetjük az arany szívecskék (+1 élet) és a fehér atlantiszi kristályok (15db ad +1 életet) gyűjtögetésével. Apropó atlantiszi kristályok. Léptennyomon rábukkanhatunk mindenféle színben pompázó kristályra, amiket a nálunk lévő tárgyakkal (pl. iránytű, bumeráng) kombinálhatjuk. Érdemes mindenféle verziót kipróbálni, mert érdekes dolgok jöhetnek ki belőle. (pl. lila kristály + iránytű = titkos helyeket megmutató iránytű) Van egy spéci kristály fajta is - a zöld -, amiből szintenként csak egy darab van, és ha ezeket minden szinten felszedjük, akkor... á, inkább nem jövöm le a poént.



▲ Azt írják: Ha kinyit te a kaput, lenni neked kaputt

Két apró negatívumot azért csak találtam a játszhatóság kapcsán. Az egyik az, hogy néhány helyen, ahol sok a hasonló vagy egyforma textúra - mint például a jég tesztjének barlangjában - elveszik a tér érzékelhetősége, és ennek igen gyakran egy "ááááá...PUFF!" effektkombináció lesz az eredménye. A másik problémám - ami szinte minden harmadik személy módban játszott játékra igaz -, hogy nem mindig tudjuk a legoptimálisabb nézetből szemlélni az eseményeket. Van ugyan lehetőség a nézet forgatására, ám ezek harc közben vagy a fal mellett egy keskeny peremen egyensúlyozva nem nagyon segítenek. Ez a két apró negatívum persze teljesen eltörpül amellett a játékélmény mellett, amit az Atlantisz - az elveszett birodalom nyújt. Örömteli látni, hogy vannak még cégek, melyek nem csak egyszerűen minél több pénzt akarnak bezsebelni a drágán megvett licenszeikből, hanem minőségi játékot is alkotnak a Disney alapanyagából. Grafika, hang, zene és játszhatóság - minden nagyon rendben van. A pályák hatalmasak, és méretük ellenére sem unalmasak. A platformjátékok elitjének szűk köre így tehát újabb taggal bővült.

Draco
draco@chello.hu



▲ Audrey farkasszemet néz... meg agyarat...meg bundát...

ÖSSZEFOGLALÓ

Újabb ékes bizonyíték arra, hogy nem minden licensz játék gagyi, továbbá megér még ez a platform is egy-két misét. Szegény PlayStationünk végnapjainak igen gyászos felhozatala idején erősen ajánlott mindenkinek, aki szeretne egy jót játszani - platformjáték rajongóknak pedig egyenesen kötelező!

POZITÍVUM

- kiváló adaptáció, nagy és élvezetes pályák

NEGATÍVUM

- egy-két kisebb irányítási problémán kívül semmi komoly

GRAFIKA	89 %
HANG	87 %
ÉRTÉK	89%



Dreamcast	
Típus	Foci-manager
Kiadó	AAA/Smoking Gun Technologies www.akaei.com
Fejlesztő	Akaei
Megjelenés	2001. május 11. (PAL)

Edződjünk az edzősködés gondolatához!

GIANT KILLERS

Ez aztán a meglepetés! Egy focimanager konzolon? Több sem kellett, nagy buzgalommal csaptam le kedvenc játékműfajom legújabb reprezentánsára. Ami azt illeti, valóban ritkaságszámba megy ez a fajta játék a konzolok körében - olyannyira, hogy a Dreamcastre ez az első ilyen jellegű program. Inkább számítógépes (az utóbbi időben természetesen PC-s) hagyományokkal rendelkezik ez a stílus, hiszen itt nem elsősorban a látványra és a hanghatásokra építenek (mondjuk ez igaz az A1 Games játékaira is), hanem inkább a rengeteg adat feldolgozására, rendszerezésére és az ehhez kapcsolódó matematikai műveletek elvégzésére koncentrálnak (ez viszont már nem igaz az A1 programokra). Furcsálltottam is kicsit a dolgot, ugyanis ehhez nagy kapacitású memóriablokkok kellenek, amik jelenleg az asztali számítógépekben találhatóak meg, nem a konzolokban. Példáért aztán végképp nem kell messzire mennünk, ugyanis a Giant Killers is egy PC-s átirat (sőt, ott már a második résznél tart). Az előbb említett okok miatt sajnos nem egy az egyben, hanem egy kicsit lebutítva (csak az angol liga szerepel, igaz, az egészen a negyedosztályig), de mindenféleképpen jó próbálkozás, ennyit előljáróban is elárulhatok. Érdekességképpen megemlíteném, hogy az európai (azon belül is az angol) konzolpiacon úgy fest, van létjogosultsága a stílusnak, hiszen megjelenése után két nappal az eladási listák hetedik helyén landolt, és igen sokáig benne volt a

1. KLUBINFORMÁCIÓ

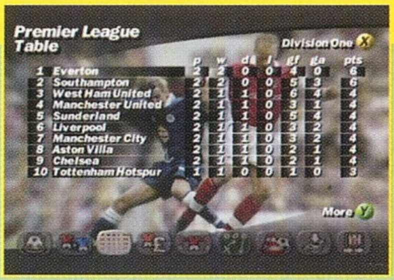
Két részre bonthatjuk, az első tulajdonképpen egy általános információs bázis az általunk irányított együttesről. Itt olyan információkat láthatunk, mint a stadionunk neve és kapacitása, melyik osztályban szereplünk pillanatnyilag, mennyi a játékosok heti bére összesítve (Angliában ugye hetente fizetnek), hányadik helyen végeztünk az előző bajnokságban, mennyi az a legnagyobb összeg, amit eddig játékosért kifizettünk. A második részben igen hasznos (sőt talán az egyik legfontosabb) dolog kapott helyt: az általános büdzsénk, avagy a kiadások/bevételek számszerű elemzése és összegzése. Nem árt ezekre figyelni, mert a klub könnyen a csőd szélére kerülhet és akkor véget érnek a rózsaszínű (kék-fehér, piros-fehér stb.) álmok.

2. TOVÁBBI FORDULÓK PÁROSÍTÁSA



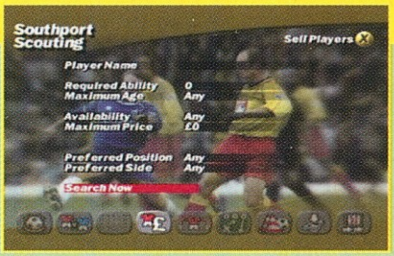
Azt hiszem, már a névből is egyenesen következik, hogy itt mit találhatunk - az előttünk álló összecsapások felsorolása, természetesen kronológiai sorrendben, dátumozással. Itt olyan nagyon sok dolgunk nincs, de semmiképpen sem szabad figyelmen kívül hagyni. A virtuális focibajnokságban ugyanis állásmentésre is van lehetőség, ami akkor jöhet jól, ha két-három kulcsjátékosunk lesérül, pedig talán a legfontosabb rangadó következne a sorban - és a meccs időpontjára nem épülnek fel. Sebaj, mi majd szépen visszatöltjük azt az állást, ahol még egészségesek - és reménykedünk, hogy nem sérülnek le újra... Gyengébb csapatok ellen pedig lehet pihentetni a nagyágyúkat.

3. TABELLA

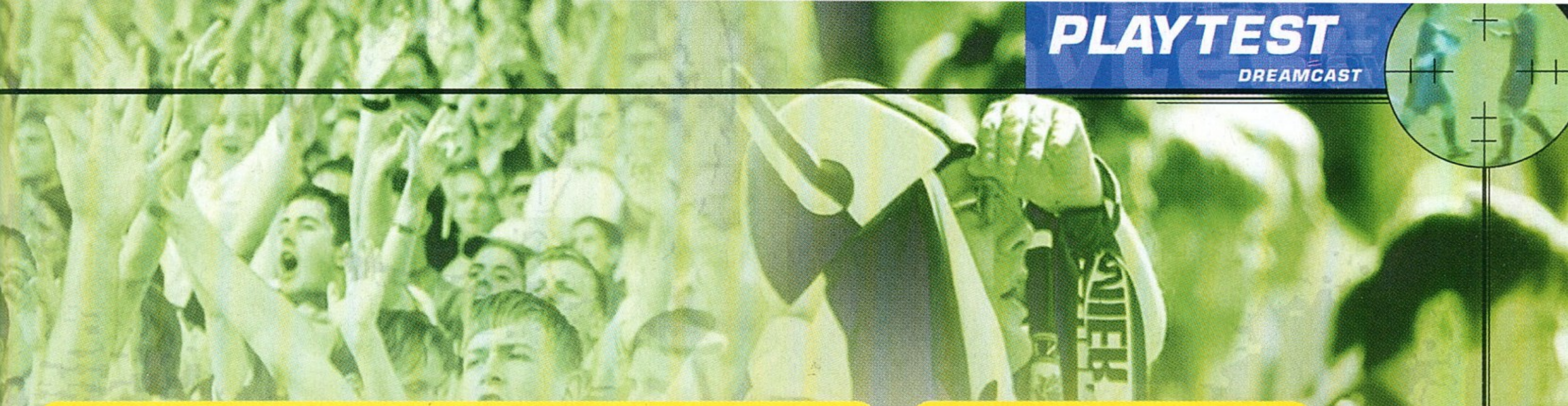


A bajnoki táblázat természetesen a legnagyobb értékmérője munkánknak, de ezenkívül is sok információt tartalmaz. Egyértelmű, hogy itt lehet számolgatni, hány pontot kell még szereznie a csapatnak az elkövetkező fordulókban az áhított cél (bajnoki cím, bennmaradás) elérése érdekében, elegendő lesz-e a gólarányunk pontegyenlőség esetén a végelszámolásnál. Mivel az összes osztály tabelláját megtekinthetjük, így látszik, ki van per pillanat feljutó/kieső helyen, ki a bajnokesélyes, ki fog tiszta erőből hajtani ellenünk, ha úgy alakul a helyzet. Nem utolsósorban a többi klub nevét kiválasztva az ő klubinformációs képernyőjükön tájékozódhatunk pillanatnyi gazdasági helyzetükről (ez érdekes, ezt általában nem szokták a managerprogramok engedni, legalábbis nem ilyen részletekbe menően).

4. JÁTÉKOSVÁSÁRLÁS



Az egyik legsarkalatosabb pontja a játéknak. Nincs olyan edző a világon, aki teljesen elégedett lenne a játékosállományával - itt a lehetőség, hogy valamely ponton erősítsünk. Tulajdonképpen ez egy a játékba beépített játékoskereső, ahol különböző tulajdonságok alapján kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő labdarúgót. Ilyenek például a neve, életkora, transzferstátusza (póriasan fogalmazva vihető-e, elengedi-e a klubja), ára, pozíciója és hogy a pálya melyik oldalán játszik. Van itt egy ability címszó is, ez tulajdonképpen egy összesített százalékos értékmérő a játékosról, azt jelenti, hogy milyen képességű (90% fölötti már igencsak jónak számít). Amennyiben megtaláltuk a kívánt játékost, árajánlatot tehetünk a klubjának, vagy ha lejárt szerződésű, személyesen neki. Nemsokára értesítést kapunk arról, hogy milyen döntés született - ha nem megfelelő, emelhetjük a tétet.



top 10-ben. Bár Albion férfilakosságát ismerve nem olyan meglepő ez, náluk szerintem a nők és a kocsmázás után rögvest a harmadik legfontosabb életjelenség a labdarúgás (esetleg az előzőekkel kombinálva). Mint említettem, sok látványosságot ne várjunk a programtól, mindössze egy tucatnyi képernyőből áll a játék, ebből kifolyólag maga az ismertető is kissé rendhagyó lesz: lőttünk egy képet minden egyes menüből, én pedig elregélem nektek, hogy milyen lehetőségekkel is találkozunk ezek berkein belül. A menük balról-jobbra következnek egymás után, én is ezt a sorrendet fogom tartani, bár néha használatba veszem az y tengely nyújtotta remek lehetőségeket is. Induljunk hát, legyünk méltóak a játék nevéhez és üssük el a Manchester Unitedet a bajnoki címtől - teszem azt, a méltán rettegett Bath Cityvel!

Kozi
kozi@vogel.hu

5. CSAPATINFORMÁCIÓ



A leggyakrabban használt menük egyike. Itt végezhetjük el a tulajdonképpeni csapatösszeállítást, ki legyen a kezdőben, cserepadon vagy a fakóban (addig nem is léphetünk innen tovább, amíg ez nem stimmel). Tájékozódhatunk a játékosok erőállapotáról, formájáról, fizetéséről, értékéről, tulajdonságairól. A nevüket kiválasztva megkapjuk a részletes infokat is róla, úgymint a meccseken nyújtott teljesítménye, szerződésének részletei, stb. Ha már a szerződéseknél tartunk, itt ajánlhatunk fel neki más kondíciókat is, ami annyit tesz, hogy akár emelhetjük is a bérét, akár átadólistára is tehetjük, amennyiben nincs rá szükségünk a továbbiakban. Itt kaptak helyt a különböző juttatások, prémiumok is (győzelem, gólszerzés, illetve kapusoknál a kapott gól nélkül lejátszott meccsek után járó pénzösszegek).

6. TAKTIKA



Az edzői karrierünk(és sikerességünk) nagyrészt azon fog múlni, hogy milyen felállásban küldjük a csapatunkat a pályára. Teljesen személyre szabott, olyannyira, hogy a klasszikus (ezáltal előre beprogramozott) taktikák mellett akár egy teljesen egyéni, újszerű koncepciót is kipróbálhatunk (sok sikert hozzá...). Tizenkét alapfelállás szerepel a játékban - kedvünk szerint váltogathatjuk, bár megjegyezném, hogy a jól bevált támadó taktikánál nincs jobb. Mondjuk a Rushden & Diamondsal az Arsenal ellen ne egészpályás letámadást játsszunk... Ügyelni kell arra is, hogy a játékosok a megfelelő posztjukon szerepeljenek, mert lehet hogy az Owen egy zseni, csak éppen nem a kapuban. Annyira azért intelligens a program, hogy nagyjából a helyükre teszi a játékosokat. Ezt a képernyőt meccs közben is megkapjuk és ott is eszközölhetünk változásokat annak rendje s módja szerint.

7. EDZÉSTERV



Ez a menüpont csak a közepes nehézségi fokozattól fölfelé él. Szintén egyértelmű, egyes posztokra és játékosokra lebontva állíthatjuk össze az edzéstervet. Van egy úgynevezett generáledzés, alapvetően minden egyes játékosnak ez dukál. Ezen akkor érdemes változtatni, ha valamely tulajdonságát szeretnénk egy kicsit fejleszteni (csatároknál a lövést, középpályán a passzolást, cselezést, kapusoknál a lövések hárítását és így tovább). Egyfajta nevelésnek, átképzésnek is felfoghatjuk. Külön jelentősége van annak, ha a játékos sérült, vagy éppen lábadozik, ilyenkor a sérülés utáni könnyített, regeneráló edzés javasolt, megelőzvén a rásérülést és elősegítvén a gyorsabb gyógyulást.

9. NAPTÁR

Nem véletlenül ugrottunk egyet, a nyolcadik pont ugyanis a load/save menü, amire nem érdemes helyet pazarolni. Határidőnaplónkkal a kézben töltjük el a játék legnagyobb részét. Itt tudhatjuk meg az egyes fordulók eredményeit, itt kapjuk meg az üzeneteket a klubvezetőségtől (elégedettek-e az eredményekkel, mik az elvárásaik) a többi klubtól a játékosvásárlási próbálkozásainkra kapott válaszokat. Szintén itt értesülünk arról, ha egy játékosunknak lejárófélben van a szerződése, illetve az átigazolásokat és a focivilág híreit is itt követhetjük figyelemmel. Ha egy futballista és/vagy a klubja elfogadta a szerződési/átigazolási ajánla-



tunkat, akkor ebben a menüpontban kapjuk a hírt, és itt is lehet véglegesíteni a szertződést. Nem utolsósorban pedig az időt is itt pörgethetjük előre...

ÖSSZEFOGLALÓ

Mint úttörőt (és erős a gyanúm, hogy Dreamcasten az utolsó mohikán szerepében is tetszelgőt) örömmel fogadhatjuk ezt a játékot, hiszen egy űrt tölt be a játékpalettán. Megvannak a maga hátrányai, hiszen csak az angol ligában ténykedhetünk, de higgyétek el, sok kellemes órát okozhat a program. A grafika pusztán állóképekből tevődik össze, de itt nem ez a lényeg (arról nem beszélve, hogy kifejezetten gusztusosak a menük). Jóval egyszerűbb, mint a PC-s nagyágyúk, de véleményem szerint erre a platformra sokkal jobbat nem lehet írni, nem a hardver grafikai, sokkal inkább memóriakorlátai miatt. Kíváncsi lennék én is, hogy milyen sikere lesz nálunk, ugyanis valaki vagy imádja ezt a stílust, vagy egy percet sem hajlandó játszani vele. Aki komálja az effélét, annak csak ajánlani tudom.

POZITÍVUM

- erre a gépre sokkal jobb nem lesz
- ízléses kivitelezés
- sokáig leköti az embert

NEGATÍVUM

- túl egyszerű egy igazi focimanagerhez képest
- nem túl látványos

GRAFIKA	70 %
HANG	68 %
ÉRTÉK	**90%**

pal 1

Ide nekem a Platinát is!

POKÉMON STADIUM 2

Nintendo 64

Típus	Akció
Kiadó	Nintendo
	www.pokemonstadium.com
Fejlesztő	HAL Laboratory
Megjelenés	2001. március 26. (NTSC)
	2001. június 25. (PAL)

Ismét gazdagabbak lettünk egy a zsebszörnyeket tartalmazó programmal. Bár manapság mintha már kezdene lecsendesülni a Pokémon-láz, azért még mindig jó eladási eredményeket lehet produkálni az olyan termékekkel, melyeken ott virít a díszes kompánia valamely tagja. Esetünkben azonban ennél azért többről van szó, hiszen itt egy a Nintendo által kiadott program próbálja meg elnyerni a vásárlók kegyeit. Akik játszottak már valaha a Pokémon Stadium első részével, azok tudják, hogy a program leginkább egy grafikailag feljavított, 3D-s kiegészítőnek volt felfogható a legnagyobb példányszámban eladott GameBoy-játékhoz, a Pokémonhoz. Nem igazán tehettünk mást, minthogy megküzdöttünk barátainkkal és az ő kis kedvenceikkel, és ha éppen nem lettek volna elérhető közelségben, akkor szerepüket Nintendónkra bíztuk, így tökéletesítve technikánkat a következő összecsapásig.



▲ Az egyik legritkább Pokémon, Celebi, támadás közben

Nos, a Pokémon Stadium 2 ezen a téren szinte semmit sem változott. A lényeg most is ugyanaz: csaták a végtelenségig, amit csak néha szakítunk meg ismereteink elmélyítésére, újabb taktikák kidolgozására. A program legfőbb változása a GameBoyos változat fejlődésével áll párhuzamban, hiszen az új rész már támogatja az összes eddig megjelent Pokémon változatot (Piros, Kék, Sárga, Arany, Ezüst), amelyeket egy Transfer Pak és a Pokémon Stadium 2 segítségével akár a TV-nken is játszhatunk, és ami a legfontosabb, az ott kifejlesztett lényeinket áthozhatjuk az N64-es játékba, hogy velük vethessük bele magunkat a harcok hevébe. Továbbá a GameBoy játékok boldog tulajdonosai további extra, ritka tárgyakat szerezhetnek, cserélhetnek a Pokémon Stadium 2-ben, amivel még egyedibbé tehetik a saját maguk által fejlesztett lényeket. Azonban a program nem erről szól, hanem a Pokémon csatákról, melyek hangulata ha csak egy pillanatra magával ragad, máris rabjává tesz.



A mérkőzések az eddig megszokott módon zajlanak. Mindkét versenyző kiválasztja a három használni kívánt lényét az előre összeállított hatos keretből (fontos a kiválasztás sorrendje, mivel akit elsőnek választunk, azzal fogjuk a harcot kezdeni), majd megkezdődik a küzdelem. A csatát az nyeri, aki előbb üti ki az ellenfél mindhárom Pokémonját. Ez természetesen nagyon egyszerűen hangzik, de aki egy picit is jártas ebben a világban, az nyilván tudja, hogy nem így van, hiszen a Pokémonok (mind a 251 fajta megtalálható a játékban, még a nagyon ritka Celebi is) mindegyike más-más tulajdonságokkal rendelkezik. A főbb tulajdonságok mellett a lények különféle elementális csoportokba is besorolhatóak, mely tovább növeli a taktikázási lehetőségeket (pl.: egy tűz alapú Pokémon alig sebez egy víz alapún, míg a növény alapú lények ellen kifejezetten hatásos). A készültségi szintünket több módban is próbára tehetjük. Van azonnali csata, ahol egy valamelyest véletlenszerű csapatból kell válogatnunk, versenyezhetünk a GameBoyból áthozott Pokémonjainkkal is, akár az általunk kiválasztott szabályrendszer szerint, részt vehetünk a különféle kupákban, illetve a játékból (és a rajzfilmből) megismert teremvezetőket és segédeiket is kihívhatjuk egy-egy meccs erejéig.

Természetesen ez még kevés lenne, ezért a készítők több mini-játékot (szám szerint tizenhatot) is elhelyeztek a programban, mely



▲ Négy golyóval bárki lőhet Jackpot-ot



▲ Minden fontos információt megtalálhatunk a játék enciklopédiájában.



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Mario Party 2	01/01	85%
Pokémon Stadium 2		
Pokémon Stadium		



▲ Kész sokk vagyok a többiek számára

remek kikapcsolódást nyújthat több játékos esetén. Ezek többsége az igen egyszerű, ugyanakkor a nagyon élvezetes kategóriába sorolható (a kiválasztásuk után a kezelést és az elérendő célt is megtekinthetjük). Ezek a játékok leginkább a reflexeinket és a gombnyomkodó képességeinket tesztelik. A mini-játékok mellett két további érdeklődésünket magához vonzó résszel is találkozhatunk. Az egyik egy kvíz játék, ahol minél több jó választ kell adnunk a rendelkezésünkre álló idő alatt. A kérdésekre a válaszokat a másik, az enciklopédia részben lelhetjük meg, ha esetleg nem rendelkeznénk még a megfelelő tudással (bizony a hard fokozat néha még az öreg Vulpixeken is kifoghat), valamint a lexikális tudásunkat is ellenőrizhetjük különféle tesztek kitöltésével (nem azonos a kvíz játékkal).

A játék kezelése meglehetősen egyszerűre sikeredett. Bárki nagyon rövid idő alatt elsajátíthatja, hiszen a képernyőn a lehetséges opciókat a megfelelő színkódokkal és a gomb kinézetével is összhangba hozták (általában a menüpontok előtt található, hogy melyik gomb tartozik hozzá pl.: a kék A gombot kell megnyomnunk).



▲ Téli tüzelő aprítás



A Pokémon Stadium 2 látványvilága szemet gyönyörködtető. A piciny lények (tudom, némelyik jóval nagyobb) megvalósítása egyedülálló, bár ez inkább a kitalálójuk fantáziáját dicséri. Nem lehet nem szeretni őket, az embernek megesik a szíve rajtuk, mikor egy-egy nagyobb találat után tántorognak, ne adj' isten éppen kiütötték a kedvencünket. A Pokémonok támadásainak egy részét is újrarajzolták, ne lepődjünk meg, ha egy, az előző részből ismerős támadás más grafikai megvalósítások közepette fejti ki hatását. Az összecsapások helyszínéül szolgáló különféle terepek is megfelelnek, hiszen megtalálhatunk itt mindent, kezdve a füves arénától az utcai pályán át az ódon várkastélyig.

A hangok terén azonban nem sikerült az elvárható színvonalat teljesíteni. A Pokémonok nem a rajzfilmből megismert hangjaikon szólalnak meg (amelyben saját nevüket mondogatják), hanem a GameBoyos változatból megismert különféle füttyögésekkel, morgásokkal, sípolásokkal kommunikálnak a játék során. A mérkőzéseket közvetítő kommentátor sem áll a helyzet magaslatán, sokszor ismétli önmagát, és még a Pokémonok neveit sem tudta megtanulni, pedig ez azért elvárható lett volna (de legalább kikapcsolható!). A különféle támadásokat kísérő hanghatások legalább hozzák a többitől elvárt szintet.

Végezetül annyit még hozzá kell tennünk, hogy a Pokémon Stadium 2 az arany vagy az ezüst GameBoyos változat (meg a szükséges Transfer Pak) nélkül sajnos nem teljes, hiszen rengeteg mókából marad ki az, aki nem rendelkezik ezekkel (pl.: saját lény elindítása a csatákban). Viszont ha többet szeretnél kihozni a GameBoyos változataidból, vagy imádod ezt a csatározást, esetleg mindkettőt egyszerre, akkor a Pokémon Stadium 2 a te játékod.



▲ A partra vetett hal még nem biztos, hogy gyenge!

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ Mindent megteszek, hogy én legyek az első...



▲ Gyors vagyok, mint a villám



▲ Aki a virágot szereti...

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha Pokémon rajongó vagy, és szereted a taktikus csatákat, mellesleg megvan valamelyik GameBoyos Pokémon játék is, akkor a Pokémon Stadium 2-t neked találták ki. Rengeteg időt tölthetsz el a különféle aljátékokkal, a statisztikák böngészésével, valamint kihívhatod a legjobb barátaidat is egy összecsapásra. Ha azonban nem szeretted az eddigiekben sem a sárga elektromos egér kalandjait, akkor nem ettől fogod megkedvelni, az is tuti.

POZITÍVUM

- Támogatja a GameBoy-változatokat
- Mini-játékok, kvízek, statisztikák
- Pokémonok tömegei

NEGATÍVUM

- A GameBoyos játékok nélkül nem teljes
- Gyorsan idegesítővé váló kommentátor

GRAFIKA	84 %
HANG	65 %
ÉRTÉK	82%

pal 4



WDL WARJETZ

Zuhanórepülés

Playstation

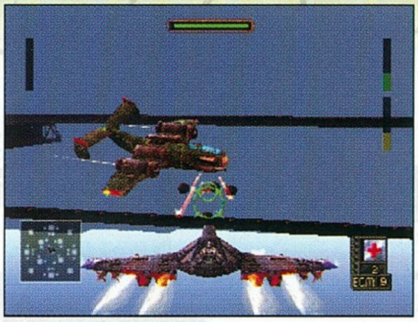
Típus	Akció
Kiadó	3DO
	www.3DO.com
Fejlesztő	UbiSoft
Megjelenés	2001. június (PAL)



▲ Ez a hajó tényleg nem úszta meg szárazon

Korunk politikai fórumainak és a médiának egyik közkedvelt témája a drogkérdés. Nem is csoda, hiszen káros mellékhatásaik (gengszterek, drogfüggők, stb.) roppant veszélyt jelenthetnek a jámbor, adófizető honpolgárra. Arról azonban már ritkábban beszélnek, hogy egyes, széles körben elfogadott, legális szokások gyakran éppen olyan erős függőséget okozhatnak, mint némelyik kábítószer. Bár a reklámokban érthető okokból erről nemigen hallani, de ezek közé tartozik a tévénézés is, különösen a tévésorozatok rendszeres követése. Ez talán nem is olyan hihetetlen – gondoljunk csak az Isaura felszabadítására gyűjtő nyugdíjasokra, illetve a Vad angyalra, vagy a Barátok köztre rákattant háziasszonyok tömegére. Nos, ez várhatóan így lesz majd a távoli jövőben is, legalábbis a 3DO szerint, akik e jelenséget bontják ki legújabb programjukban, a World Destruction League: Warjetzben. A Thunder Tanks folytatásaként piacra került játék 2062-be kalauzol bennünket, kerek fél évszázaddal a civilizációt kis híján elhamvasztó atomháború után. Büszke fajunk a sárgolyó kevésbé sugárzó területeire húzódott vissza, és hozta létre értelemszerűen százmilliós lakosságú megalopoliszait. Általános történelmi tapasztalat szerint minél több ember gyűlik össze egy helyre, annál nagyobb valószínűséggel kezdik el irtani egymást, amelyet a kormányzatok eléggé el nem ítélhető módon megpróbáltak kiküszöbölni. Megszületett hát a World Destruction League nevű tévéműsor, amelyben a különösen erőszakos népek pénzdíjas versenyben állami támogatással lőhetik egymást halomra, a háborút átvészelt repülőgépekben ülve. Így a kevésbé erőszakosak is legalább otthon ülnek a képernyő előtt embertársaik pusztulásában gyönyörködve, és nem az utcán mászkálnak, potenciális áldozatokként.

Mondanom sem kell, hogy mi az előbbi tábort fogjuk gazdagítani: egy általunk választott gépmadár pilótafülkéjében ülve szórakoztathatjuk a tisztelt publikumot. Hatféle kategóriában indulhatunk a csábító jutalomért, jellegüktől függően, mind légi, mind földi haderővel szemben egyaránt felvehetjük a kesztyűt. A Föld hét pontján zajlik a nemes küzdelem, minden egyes pálya arénaszerűen szerkesztett, és a játék filozófiájához illően, az összes létező tereptárgy megsemmisíthető. Összesen hétféle géptípusból választhatjuk ki a nekünk megfelelőt, ezek elsősorban páncélzatuk erősségében, fordulékonyságukban valamint sebességükben különböznek egymástól, és paramétereiknek megfelelően alkalmasak inkább légiharcra, vagy bombázó bevetésekre. A fegyverzet minden gépen ugyanarra a sémára épül, van egy a levegőben közlekedő felebarátaink elkapására, egy a földhözragadt problémák kezelésére és nem utolsósorban egy – a típustól függő – speciális, általában elég nagy tűzerejű munkaeszköz. Természetesen tekintélyes arzenált birtoklunk ahhoz, hogy megismertethessük riválisainkkal az ibolya illatát alulnézetből.



▲ Ejnye no! Bombázgatunk, bombázgatunk?

Eddig nincs is semmi gáz a játékkal (leszámítva a kissé ostobácska kerettörténetet), ám miután kikeveredünk a menüből, és nem rendelkezünk a Vakok és Gyengénlátók Szövetségének tagsági igazolványával, garantáltan változtatunk véleményünkön. A grafikától például nem fogunk hasra esni: ha látszik is, hogy megpróbálták tisztességesen megrajzolni a terepet, összességében mégis elég ronda a hatás. Ha ehhez még hozzávesszük a lövöldözős játékok változatosnak éppen nem nevezhető játékmenetét, talán már kezdjük kapisgálni, menynyire lehet izgalmas a csatározás.

Mindenesetre használható, bár elég blőd ötletre építkezik a játék, és valószínűleg nem a fejlesztők hibája, hogy csak ennyi jött ki a konzolból. Nagyon látszik, hogy elsősorban PS2-re készült, és csak kényszerűségből írták meg a kistestvérre is. Egy szó, mint száz, attól aztán tényleg nem kell tartanunk, hogy véletlenül függővé válunk tőle...

Lysergize
Lysergize@excite.com

ÖSSZEFOGLALÓ

A World Destruction League: Warjetz érdekes, ám hiábavaló folytatása a Thunder tanksnek. A daráló stílus hangulatos grafika híján sajnos könnyen ellaposodik, így gyakorlatilag teljesen élvezhetetlenné teszi a játékot. Kár érte...

POZITÍVUM

- sokféle harci berendezés
- kidolgozott versenykategóriák
- gazdag arzenál

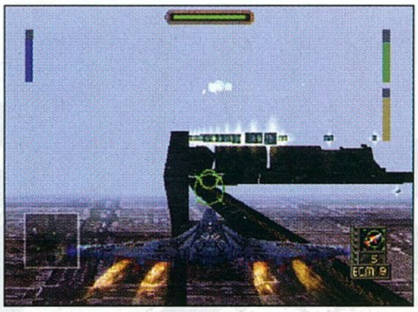
NEGATÍVUM

- csúnya grafikai megoldások
- hamar megunható

GRAFIKA	60 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	56%



▲ Úgy tűnik, Panamában most ünneplik a Szent-Iván éjszakát



▲ Ha ezt Butch Cassidy és a Sundance kölyök látná...



Nahát! Hogy mire nem jó egy baseball-ütő!

MAJOR LEAGUE BASEBALL

Playstation

Típus	Sport
Kiadó	Sony Entertainment
	www.sony.com
Fejlesztő	989 Sports
Megjelenés	2001. május 9. (NTSC)

Ezidáig el nem tudtam volna képzelni, hogy egyszer majd az Év Játéka címével fogok megvádolni bármilyen programot. Az aztán végképp képtelenségnek tűnt, hogy ezt egy sportjátéknak adományozom, mivel a tévé képernyőjén való sporttolást kicsit mindig is nevetségesnek tartottam. Azt viszont, hogy a legmerészebb fantáziáimban sem gondoltam volna, hogy ezzel a hangzatos titulussal egy hazánkban olyan speciális és népszerűtlen sportágat tüntetek ki, mint a baseball. (Jeles szerzőnk nem napszúrást kapott, hanem a SOTE Kutyaütők baseball-csapatának hivatásos szurkolója – a szerk.)

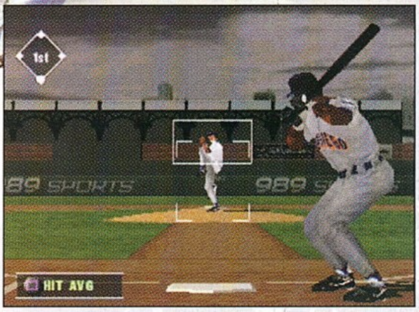
A Sony által forgalmazott MLB sorozat legfrissebb tagja, az MLB2002 ugyanis mindent tud, amit egy tisztességes XXI. századi baseballnak tudnia kell. A kihalt játszótéren lebonyolított, elsősorban az érzelgős hollywoodi filmdrámákban bemutatott családi meccseken kívül a létező összes megmérettetés játszható. A klasszikus Exhibition és Season mérkőzéseken kívül a Playoff segítségével pedig vállalkozó kedvű ismerőseinknek is megmutathatjuk, mennyire nem értenek ők ehhez a menő sporthoz. Míg a saját útjukat minden körülmények között járni akaróknak természetesen lehetőségükben áll kizárólagos tulajdonjogú és összeállítású csapatot létrehozni.

Igen ám, de joggal merülhet fel a kérdés, hogy igazából mi is olyan feltűnő ebben a játékban, hiszen ezeket a minimálfeltételeket manapság már minden baseball program teljesíti. Az MLB 2002-ben viszont az az igazán különleges, hogy tulajdonképpen két párhuzamosan futó játékot rejt magában.

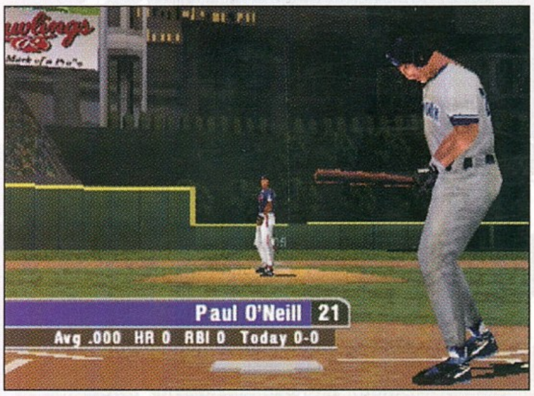
Elsőként említendő a program „mezei" baseball eleme, a tulajdonképpeni sportprogram. Már ez sem nevezhető egyébként teljesen mindennapinak, hiszen a meccsek grafikai megoldásai oly mértékben igényesen kidolgozottak, hogy gyanakvó pillantásokat vetünk konzolunkra, valóban szürke-e még a színe. Emellett a játékosok a virtuális kereteken belül az elérhető maximális szinten egyéniségek, és képességeik feltűnően hasonlítanak egy dimenzióval többel bíró modelljeikre. Az már aztán tényleg csak hab a tortán, hogy nem akármilyen stratégiai készséggel játszanak (igen, a baseballban is van ilyen), nem szégyellik ronggyá verni DNS alapú processzorral rendelkező partnerüket. Egyszóval, szinte üvölt a programról, hogy készítői nem átallottak tisztességesen megkomponálni a mesterséges intelligenciát. A játék érdekesebb része viszont az úgynevezett General Management név alatt fut, amelyet elindítva figyelmeztet minket, hogy akkor most vége lesz ám a futkosósdinak, és kezdődik súlyosan stresszelő menedzseri karrierünk. Ebben a részben tényleg nem számítsunk egy fia aktív játékrészre se, ám az elkövetkező események bőségesen kárpótolnak az elmaradt homerunokért. A már dicsért mesterséges intelligencia a menedzsmentben mutatkozik meg csak igazán, és garantáltan komoly sikerélmény lesz lenyomni a CPU-t.

Az egyaránt magas színvonalon kidolgozott sport- és vezetői vonulat, a konzol képességeit maximálisan kihasználó grafika joggal emeli ki a játékot a „hagyományos" baseball szintje fölé. Egyúttal felveti a kérdést, vajon lehet-e innen még tovább lépni úgy, hogy még a PSX-en maradjunk.

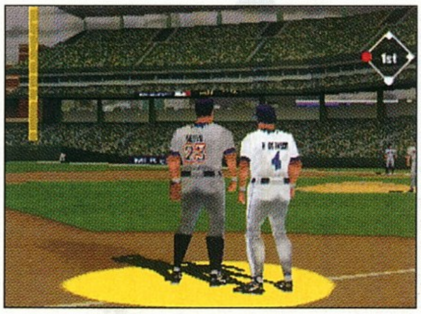
Lysergize
Lysergize@excite.com



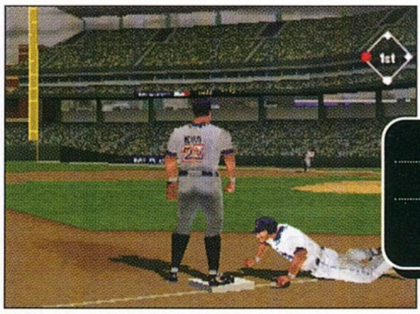
▲ Csak a fejét, hogy meg ne sántuljon!



▲ A francba az örökös takarékoskodással! Legalább legyalultathatnák ezeket a husángokat



▲ Akkor ezt megbeszéltük: következő támadásnál elengedlek



▲ Így ni, máris sokkal tisztább a cipő, mint új korában

ÖSSZEFOGLALÓ

Bár még messze az idei szilveszter, mégis bátran állíthatjuk a Major League Baseball 2002 - legalábbis a sportjátékok kategóriájában – jó esélyekkel pályázhat a nagybecsű Év Játéka címre. A konzol képességeit feszegető grafikája és a hihetetlen hangulata mellett a készítők még arra is vették a fáradtságot, hogy igényes mesterséges intelligenciát írjanak a programhoz, ami így nagyon valósághű lett. A baseball kedvelőin kívül azoknak is bízvást ajánlható, akik csak most ismerkednek e kis hazánkban sajnos még elég népszerűtlen sportággal.

POZITÍVUM

- igényes grafika
- valósághű mesterséges intelligencia
- új stadionok

NEGATÍVUM

- néha hiányzik egy-egy animációs elem

GRAFIKA	90 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	95 %



KISS PINBALL

Kigolyózva

Playstation

Típus	Flipper
Kiadó	Take2 Interactive
	www.take2.com
Fejlesztő	Tarantula Studios
Megjelenés	2001. április 27. (PAL)

Az utóbbi időben egyre gyakrabban tapasztalható, hogy egyes konzolos játékkészítők termékeik eladási statisztikáját nem is annyira a minőség fejlesztésével, sokkal inkább már egy alaposan megreklámozott, piacképes mítoszhoz kapcsolással kísérlik meg fokozni. A Take2 legújabb agyszüleménye, a KISS Pinball már a nevével sem rejti véka alá, hogy a cég tulajdonképpen melyik kereskedelmi stratégiával próbálja meg összekaparni a mindennapi betevőt. Az árukapcsolás törvényei alapján a játék összes komponense a sajátos sminkelési szokásairól elhíresült együttes kultuszát idézi: a tipikus, rock'n' rollosan démonikus dizájn, a túlvilági hangulatot árasztó menü és természetesen a klasszikus Kiss nótákból felépülő zene hivatott megetetni a mélyentisztelt nagyérdeműt.

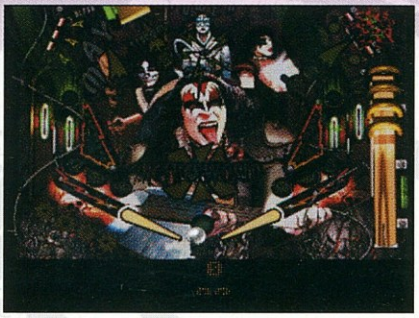
Nincs is ebben semmi baj, hiszen valamilyen koncepció köré csak fel kell építeni egy program arculatát, bármilyen egyszerű is az istenadta. Igaz ugyan, hogy a Kiss művészetének nagyjából annyi köze van a flipperhez, mint Britney Spearsnek a first person shooterekhez, de ezen még csak-csak felül lehet emelkedni valahogy. A gond leginkább az, hogy a fejlesztők ötlettengere a dizájn megszülésével minden jel szerint el is apadt.

A flipper varázsának ugyanis csak egyik, bár kétségtelenül elég hangsúlyos aspektusa a grafika, a hangulathoz a játék ügyességi elemeinek és effektjeinek sokfélesége legalább ekkora mértékben hozzájárul. Nem vitatható, hogy e stílus összetettségében nem mérhető a stratégiai programokhoz, de ez nem jelenti azt, hogy a játéktér kialakításában is a faéket kellene modellként alkalmazni.

Sajnos esetünkben minden jel szerint éppen ez történt. Pedig a készítők két különböző megjelenésű asztallal is kedveskedtek, egy, a banda színpadi életéhez szorosabban kapcsolódóval, és egy, szemmel láthatóan inkább az okkult, némi malíciával szalonsátánistának is nevezhető dalszövegek által megihletettel. Ám, amilyen ígéretesnek hangzik e választék, olyan gyengére sikeredett megoldani. Nem mintha annyira rosszak lennének e flipperek, csak enyhén szólva nem lehet őket az átláthatatlan bonyolultság vádjával illetni. Kicsik, egyszintűek, kevés effekttel, a kifejezetten minimalisták kivételével biza elég hamar rájuk un az ember gyermeke, ezen még a két különböző üzemmód (Arcade és Tournament) variálása sem változtat. Ráadásul erősen gyanús, hogy a kameraállás sem fogja kiköszörülni a program becsületén esett csorbát. Bár teljesen érthető, hogy a golyóbis a főszereplő a flipperek világában, józan paraszti ésszel élve azért ez mégsem lehet elegendő indok arra, hogy folyamatosan rá fixálva a kamerát, lehetetlen helyzetbe hozzák a jóhiszemű vásárlót. Nem nehéz elképzelni, hogy a meglehetősen nagy sebességű golyó így elég meglepetésszerűen érkezik meg ütőink elé, vadászpilótának is díszére váló reakcióidőt követelve meg már a kezdő szinten is az egyre ízesebb népnyelvi fordulatokat teljes joggal használó játékostól.

Jó zene, briliáns marketingfogás, gagyi összhatás – nagyjából így lehetne összegezni a KISS Pinball lényegét. A legbosszantóbb az egészben, hogy némi fantáziát beleölve még akár jó is lehetett volna. Így viszont csak egy újabb bizonyítékot láthatunk arra, hogy kizárólag egy híresség farvizén hajózva elérni a hőn áhított népszerűséget, ijesztő tendenciát kezd ölteni mostanában. Okulva a lassan Végtelen Történetté avanzsáló Star Wars sorozat példáján, jobb ha lélekben minél előbb felkészülünk Britney kisasszony feltűnésére...

Lysergize
Lysergize@excite.com



▲ A szokásos "zsinór"



▲ Hova lett a golyó?



▲ Sokat segített: valahol valami ég...



▲ Még kétszer kellene oda belőni

ÖSSZEFOGLALÓ

A KISS Pinballról egyértelműen lerí, hogy igazából készítői az együttes rajongótáborára alapozták játékuk sikerét, azon túl, hogy a Kiss dizájn rendkívül precízen kidolgozott, sajnos csak egy közepes flipperként jegyezhető. Kiss-hívőknek bizvást ajánlható, rajtuk kívül csak azoknak, akik életük folyamán még legfeljebb csak Commodore 64-en flippereztek. Nem kimondottan a harmadik évezred játéka.

POZITÍVUM

- hangulatos dizájn
- húzós muzsika

NEGATÍVUM

- kevés effekt
- átlagos hang- és videoelemek

GRAFIKA	78 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	68%

1 pal



Dreamcast

Típus	Flipper
Kiadó	Empire Interactive
www.empireinteractive.com/propinball/index1.htm	
Fejlesztő	Another Cunning Development
Megjelenés	2001. június. (PAL)

PRO PINBALL TRILOGY

Egy kis flipper, öcsi?

A flipperszimulációk már a legelső otthoni számítógépekre is léteztek. (Már legalábbis utánzatok.) Az idő előrehaladtával és az újabb gépek megjelenésével ezek egyre jobban kezdtek hasonlítani az igazi játéktermi flipperekre, és ma már szinte ott tartunk, hogy kinézetre már lassan le is hagyják a számítógépes flipperek a játéktermi gépeket. De ez igazából kevés, hiszen az igazi feeling az maga a gép, a kattogó relék, a villogó lámpák, ahogy az ember lökdösi az asztalt és "érzi" a golyót.

A Pro Pinball Trilogy három, PSX-re (és PC-re) már korábban megjelent játék (asztal) alapján készült. Igazából három régebbi játékot kapunk egy áráért (a játék angliai ára 20 font alatt van).

Mindegyik asztal egy-egy különálló "sztorit" jelenít meg (ez ma már szinte kötelező), amelyek név szerint a következők: Timeshock!, Big Race USA és Fantastic Journey. Mindhárom asztal jó szórakozást ígér, de ehhez kitartónak kell lennünk. A fliperreket ugyanis - ahogy a valóságban is - alaposan ki kell tapasztalni ahhoz, hogy igazán jó eredményeket érhessünk el rajtuk (a játéktermi gépeknél ez a biznisz az üzemeltetőnek). Szerencsére itt nagy vonalakban egy kaptafára készült az összes. Az asztalon vannak kigyújtható célpontok, átgurulós érzékelők, jetbumper gombák, lebukó kártyák, beülős vagy beesős lukak, keresztbe-kasul tekergő rámpák, meg még egy csomó mindenféle kütyü. Extrákat általában ezek megfelelő keverése adja (pl. Skillshot). Mindig el kell érnünk egy minimálisan teljesítendő célpont mennyiséget, hogy a játékban a történet módot elérhessük. Ilyenkor általában egy időlimites rész kezdődik, és egy specifikus feladatot kapunk: pl. meg kell lőnünk az összes rámpát 30 másodperc alatt, miközben a kapható pontérték teker lefelé, vagy éppen egy többgolyós (multiball) rész következik, hatalmas Jackpot pontértékkel kecsegtetve. Mindemellett vannak az asztalokon olyan részek is, melyek csak történet módban aktiválódnak.

A modern flipperek új lehetősége a digitális kijelző használata különböző aljátékokra. Mindhárom asztalnál találkozhatunk majd ilyen egyszerű játékokkal. Ezek általában ügyességi kategóriába sorolhatók: pl. egy kocsival kell lavíroznunk egy csőben (a két flippergombbal mozoghatunk), össze kell szednünk minél több célpontot, és az aknákat el kell kerülnünk. Ha háromszor hibázunk, az aljátéknak vége. A sztori módos feladatokra általában jó sok pontot lehet kapni, főleg ha kijelölt célonként kapjuk és nem a teljes teljesítésére. Ezeket mindenképpen érdemes kihasználni, mert még akkor is kapunk érte egy halom pontot, ha alig sikerült elérni valamit a feladatból.

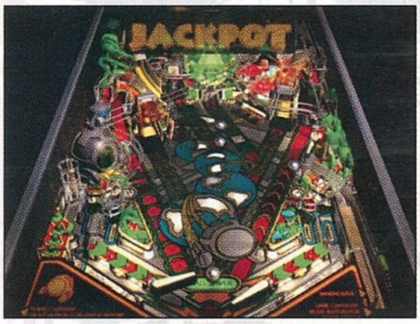
A PPT-ban egészen a végletekig menően beleturkálhatunk az asztalok lelkivilágába. Az általános beállítások (hangok, grafika, stb.) mellett olyan dolgokat is megpiszkálhatunk (szervizmenü), amikhez a valós gépeknél csak az üzemeltető, a szervizes, vagy esetleg csak maga a gyártó fér hozzá. Át tudjuk állítani az asztal lejtését, golyók számát, le tudjuk teszteltetni a lámpákat, a pontmátrix kijelzőt és a mechanikus részeket, vagy akár a letiltást is kiiktathatjuk (az analóg karral rázható az asztal). Az egész tényleg olyan profi, mintha igazi asztalról lenne szó. Kérdéses, hogy ennek van-e igazából értelme?

A játék kivitelezésére igazából nem sokat lehet mondani. A grafika nagyfelbontású, szép és látványos. A golyók és az asztal fizikája teljesen valóságos, hibát kár is keresnünk benne, a hangok és a zenék pedig szintén ugyanilyen jók, s nagyon sokat emel a hangulaton, hogy valódi fliperreket idéző zajokat tettek a játékba. Mindenképpen érdemes beszerezni.

SakmaN
sakman@vogel.hu



▲ 10 millió a taxiért



▲ Négy golyóval bárki lőhet Jackpot-ot



▲ Az egyik golyó már elveszett...



▲ Ebben a játékban a második hely is szép

ÖSSZEFOGLALÓ

A PPT az első (és valószínűleg az utolsó) flipperszimuláció Dreamcastra, ami a nagysikerű PSX-sorozat tagjait tömöríti egybe. Bár ezek ma már budget kategóriát képviselnek (PC-re párezer forintért hozzájuk lehet jutni), de mivel DC-n általában véve is igen szűkös a kínálat, ezért minden "új" programot szívesen veszünk. A Professzionális Flipper Trilógia színvonalán ráadásul egyáltalán nem látszik, hogy az eredeti játékok nem 2001-es megjelenésűek. Kimondottan kellemes kis program, hiánypótló és valószínűleg egyedüli példány marad.

POZITÍVUM

- végre egy (három) flipper DC-re!
- jól kitalált asztalok
- az "üzemeltetői" menü

NEGATÍVUM

- csak most jött ki
- bekapcsolt rázókával majdnem játszhatatlan
- multiball-nál nagyon ritkán lelassul

GRAFIKA	82 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	88%



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Crash Team Racing	-	-
Toy Story Racer	01/05	92%
Monster Racer		

Monster Racer

Lidérc! Nyomás!

Dreamcast

Típus	Verseny
Kiadó	Microids
	www.microids.com
Fejlesztő	Microids
Megjelenés	2001. május 17. (PAL)

Izgalmasnak ígérkező játékot sikerült a kezem közé kaparintani. A cím talán egy kicsit becsapós, legalábbis nekem a Monster Truck széria képsorai peregtek le lelki szemeim előtt, mikor először meghallottam a játék címét. Aztán a CD-t a gépbe helyezve feltűnt, hogy itt valami nem stimmel. Temető, telihold, száguldozó szellemek ?! Ácsi! Aztán a játék elején látott videó egyik - és remélem sokan így vannak vele - kedves PS proginkat, a Medievilt jutatta eszembe. Na, gondoltam, ez is valami koppantás.



▲ Elnézést Uram! Nem tudja hol van a legközelebbi szupermarket?

De nem, egyáltalán nincs közük egymáshoz. A film lepörgése után a képernyőn a következő lehetőségek között böngészhetünk: kódokat üthetünk be, kiválaszthatjuk milyen futamban akarjuk kipróbálni magunkat, az opciókban a hangerő és SFX beállításokat hajthatjuk végre, a sztereó és rezgés beállítások mellett. Nem mondhatjuk, hogy a készítők nem elégítik ki a nép "perverz elképzeléseit", olyan szereplők közül választhatunk, hogy leesett az állam. Komolyan, aki nem találja meg a szívéhez legközelebb álló, leginkább "bejövő" karaktert, annál már valami nagy baj lehet: Dracula (stílszerűen, fekete köppenyben, gyalogosan nyomja); Wolf (aki nem jött volna rá, egy farkasról van szó, jópofa sípcsonttal a talpai alatt); HichPock (egy madárijesztő-szerűség, sugármeghajtóval a hátára szerelve); Digo (egy gorilla a lábához nőtt szánkóval); Victoria (egy szépséges hölgyemény, levegőben úszva); Lanclot (páncélos szellemharcos, pajzson ücsörögve); Chack (csontvázhulla, laza vállmozgással); Francky (Frankeinstein teremtménye vasszőnyegen); Fidula (ő egy jópofa fakír); Malici (boszorkány, és vajon min ül? - persze hogy egy seprűn), valamint két bónusz szereplő is megnyílik, Gigolin és Master...

Tíz pályán róhatjuk a köröket, és törhetünk borsot a többiek orra alá (vagy ami annak helyén látszik), s a lényeg természetesen az, hogy megszerezzük az első helyet. A játékmódok között az Arcade, a Time Trial és az Arena opcók közül választhatunk. Az elsőben egy kisebb szertartáson kell átesni, mielőtt nekikezdenénk a játéknak. Kiválasztjuk a nehézségi fokot (easy, normal, hard), a karakterünket, normál vagy fordított pályán suhanjunk-e, a helyszínt, majd legvégül pedig a körök számának beállítása a feladatunk. Szóval a cél az első hely megszerzése, és - éppúgy, mint a



▲ "Surfing in USA"...



▲ Szép hölgy, mintha valamit húzna maga után...

Forma 1-ben - az első helyért 6 pont jár, a másodikért 4, az utolsó kettőért pedig semmi. Minden körben hat versenyző indul, és sajna nekünk mindig az utolsó helyről kell a dobogóra tornázni magunkat. Ha pontszerző helyen fejezzük be a versenyt, továbbjutunk a következő pályára.

A Time Trial sem igényel különösebb magyarázatot. Itt is szintén a normál és reverse pálya közül kell választani melyik módban lépünk a gázra az idő ellen.

Az Aréna viszont érdekesebb, és három részből áll. A Hot Potatoban a fejünk felett lebegő bombát kell átpasszolni a másik játékos feje felé, magyarul fogócskázhatunk egy jót. A Battle-ban az ellenfél orra elől kell megkaparintani a zászlókat, a Team Battle-ban pedig ugyanez a cél, itt azonban már négy karakter nyomja együtt. Persze hogy ne legyen azért annyira egyszerű a dolgunk, itt is utunkba áll néhány doboz, amelyekbe mindenféle agyament turpisságokat rejtettek: tornádó, béklyó a lábunkra, tűzgolyó. Viszont a készítők cselesek voltak, mert olyan dobozokat is elrejtettek, amik a mi helyzetünket nehezíti meg, jól lelassíthatjuk magunkat velük...



▲ Damoklész kardjaként lebeg a fejem felett az időzített bomba

Anit@
lara42@freemail.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

A sokadik ügyességi-autós verseny, de a szereplők megválasztása kissé kiemeli a szürke tömegből. Valószínűleg ifjoncoknak készülhetett, első pillanatra látszik, hogy 9 éves kor fölött nem kimondottan ajánlott. Még csak nem is túl unalmas, igaz a grafika nem korszakalkotó, de veszett már több is Mohácsnál.

POZITÍVUM
- ötletes, érdekes helyszínek
- imádnivaló karakterek

NEGATÍVUM
- lassan tölt
- az irányítás nehézkes

GRAFIKA	60 %
HANG	64 %
ÉRTÉK	**62%**



INSPECTOR GADGET

Inspector Budget

Playstation

Típus	Logikai-puzzle
Kiadó	Ubi Soft
	www.ubisoft.com
Fejlesztő	Light & Shadows
Megjelenés	2001. június 8. (PAL)

Ki ne ismerné Bigyó felügyelőt, az-az Inspector Gadgetet? (Mi! - A szerkesztőség) A különböző képtelen felszerelési tárgyakat, az ún. bigyókat láthatóan implantátumokként viselő, kiborg rendőrtiszt az Ubi Soft "jóvoltából" ismét akcióba lendül. Ezúttal a gyanútlan PSX tulajdonosok életét keseríti meg, mégpedig egy logikai játék álarca mögé bújva. A jó szándékú, ám kétségkívül kissé hebehurgya nyomozót irányítva természetesen a végletekig gonosz, ezúttal különböző színes drágaköveket felhalmozó Dr. Claw ördögi tervének meghiúsítása lesz a dolgunk. Már itt be is jön a képbe az első logikai feladvány, ugyanis a bevezető videóból sok minden kiderül, csak éppen az nem, hogy pontosan mi is az oka a doktor úr hirtelen támadt műgyűjtő szenvedélyének

Miután túltettük magunkat a totális tanácstalanság nyomasztó érzésén, akár bele is vághatunk feltehetően nemes küldetésünk lebonyolításába, amely praktikusan az őrült tudós pályán lelhető drágaköveinek megsemmisítését jelenti. A rajzfilmből ismerős terep tulajdonképpen egy kétdimenziós labirintus, ahol három azonos színű drágakövet egy vonalba állítva gyönyörködhetünk köddé, azaz pénzérmévé válásukban. Mivel kizárólag tolni tudjuk magunk előtt e szemmel láthatóan embernméretű kristályokat, egy Bombing Islandshez hasonló geometriai fejtörővel nézünk farkasszemet, hiszen a mező szélére, vagy valamilyen akadály szomszédságába tolva máris drasztikusan csökkentettük lehetséges irányaink számát.



▲ Az a gyanúm, hogy valamelyik zenekar koncertezhet a közelben...

Természetesen rosszakaróink is vannak, akik hivatásukat komolyan vevő, becsületes elmebetegek módjára, kék színű, testhezálló, feltehetőleg gumi ruhában céltalanul kóválygnak a pályán. (Később igen céltudatos figurák is fel-feltünedezek majd.) Ha elkövetjük azt a csúnya hibát, hogy beléjük botlunk, akkor oda egy életünk, és az addig végzett kemény munkánkat kezdhetjük újra elölről, ugyanis mindenképpen megvernek. Ettől egy kissé Pacman-színezetet kap a játék, gondolom nem kell különösebben ecsetelni, hogy nem az előnyére.

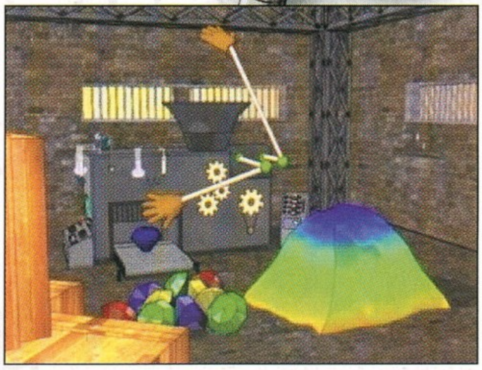
Az akadályok mellett a szintek teljesítéséhez azért adtak némi segítséget is az alkotók. A pályán elszórtan a felügyelő néhány használati tárgyára bukkanhatunk. A kulcsot az idióta koncepciótól eltérően teljesen meghökkentően, valóban az ajtók kinyitására használhatjuk, míg a kalapáccsal munkánkat akadályozó gazembereket tehetjük ártalmatlanná, igaz csak rövid időre. Hasznos tárgy továbbá a propeller, amely az amúgy megközelíthetetlen helyeket teszi elérhetővé. A készítők itt is megpróbáltak némi logikai vonulatot csempészni a játékba, azzal, hogy egyszerre csak egy tárgyat vehetünk a kezünkbe. E súlyos szempontokat figyelembe véve folytathatjuk áldásos tevékenységünket mind az öt régión keresztül, megakadályozva cicatulajdonos örök ellenségünk mesterkedéseit.

A nagy mű pozitívuma, hogy az átlagos puzzle-októl eltérően egymás ellen (Multiplayer match mode), vagy egymás szürkeállományára támaszkodva (Cooperative match mode) is játszható. E menüpont alatt egyébként a felügyelőn kívül további kattant figurákkal is kalandozhatunk az unokahúgával, Pennyvel és kutyájával, Brainnel, a démoni Dr. Claw-val és cicájával, Madcattel, valamint a főfelügyelővel és az elmaradhatlan Capemannel. És itt most pontot is tehetünk e felsorolás végére, az árnyoldalak listája viszont súlyos lexikonokat tölthetne meg. Leginkább a kissé igénytelen grafika és hihetetlenül idióta zene idegesíti leginkább a szerencsétlen játékos(oka)t, a valódi kerettörténet nélküli, koncepciótlan játékmenetet idővel már nem is vesszük észre. Egyetlen szóban összesűrítve: kissé idegesítő a játék, jó szívvel nemigen javasolt már az átlagnál kicsit is intelligensebb nagycsoportosok számára sem, bár ha valaki netán nyár alkalmából eltörte volna a lábát, akkor a lábadozás heteit esetleg lerövidítheti vele. (Ez esetben viszont kéz- és lábtörést nem kívánunk!)

Lysergize
Lysergize@excite.com

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Bombing Islands	01/03	84%
Starsweep	01/04	72%
Inspector Gadget		



▲ Végy egy kék tojást, adj hozzá zöld porcukrot...



▲ Mi van öcsi, nem tetszik az arcszeszem?!

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Inspector Gadget esetében újfent nem sikerült az évezred játékát piacra dobni. A logikai fejtörőkre építő program feladványai nem túl nehezek, viszont legalább sikerült annyira zavaróra megírni, hogy tényleg nehéz relaxációs gyakorlatok és nyugtatók nélkül végigjátszani. A zenét lehalkítva még némi esélyünk is akad, bár tényleg nem sok. Kizárólag a rajzfilm rajongói számára készült, exkluzív játék.

POZITÍVUM

- többjátékos üzemmód, akár egymás ellen is

NEGATÍVUM

- idegesítő zene
- könnyű fejtörők

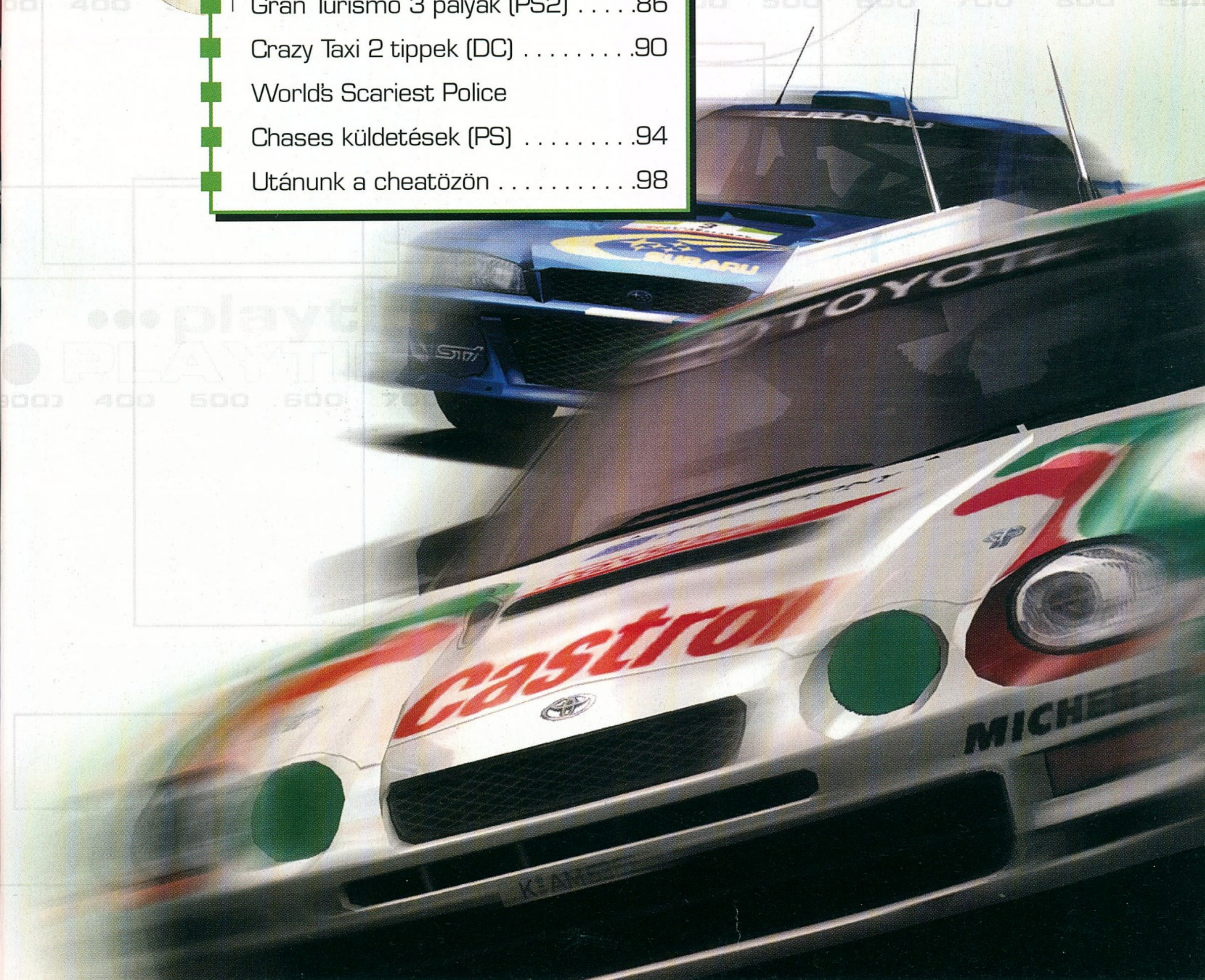
GRAFIKA	65 %
HANG	60 %
ÉRTÉK	68 %



Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Magyarítsunk alkalmazásokat!
nintendo 64 · dreamcast · playstation 2
644 Ft
Műszaki Magazin

PLAYTIPP

Tartalom



GRAN TURISMO 3 A - SPEC
AUTÓLISTA



Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:
❑ példányban egész évre 8964 forint ❑ példányban fél évre 4482 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:
❑ példányban egész évre 11424 forint ❑ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:
❑ példányban egész évre 15456 forint ❑ példányban fél évre 7728 forint

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/08

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban	CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel	1232 forintért
❑ példányban	CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel	980 forintért
❑ példányban	Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma	998 forintért
❑ példányban	Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma	1331 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/08

Ha szerencsés vagy, az előző hattal együtt már van egy 3/4 PS2-d!

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300


240SX
Fastback Type X
300ZX
Twin Turbo 2seater
300ZX
Twin Turbo 2by2
PENNZOIL
nismo GT-R
NISSAN
Z
CONCEPT
nismo
GT-R LM Road Car
R390 GT1
LM Race Car
LEGACY
B4 RSK
Impreza
SEDAN
WRX STi Version VI
Impreza
WAGON
WRX STi Version VI
LEGACY
Touring Wagon GT-B
IMPREZA
SPORTS WAGON WRX STi
LEGACY Blitzen B4
IMPREZA
SEDAN WRX STi
Impreza
22B STi Version
IMPREZA
RALLY CAR
IMPREZA
RALLY CAR Prototype
ALTO WORKS
SUZUKI SPORTS LIMITED
ESCUDO
Pikes Peak Version
-S
II
Vitz Euro Edition
SPRINTER
TRUENO
GT APEX
Vitz RS 1.5
CELICA
SS-II
MR-S
S EDITION
LEXUS IS
CELICA
SS-II
MR2
G-Limited
ALTEZZA
RS200
MR2
GT-S
CELICA
GT-FOUR
Supra
SZ-R
Supra
RZ
COROLLA
RALLY CAR
Castrol TOM'S
Supra
CELICA
RALLY CAR
GT-one
Race Car
INTEGRA
TYPE R
3.2CL
TYPE S
NSX
NSX
ACURA
RSX
Type-S
CAMARO
Z28
CAMARO
SS
CORVETTE
GRAND SPORT
CORVETTE
Z06
CORVETTE
C5R
PT CRUISER
VIPER
GTS-R
Team ORECA

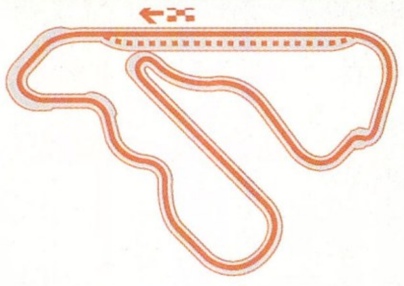

VIPER GTS
VIPER GTS-R concept
MUSTANG SVT COBRA R
ESCORT RALLY CAR
focus RALLY CAR
GT40 Race Car
Esperante GTR-1
COBRA
S4
TT 1.8T quattro
328 ci
SLK 230 KOMPRESSOR
CLK 55
CL 600
CLK Touring Car
SPEEDSTER
Calibra Touring car
Astra Touring car
3400S
RGT
CTR 2
New Beetle 2.0
New Beetle RSi
Lupo Cup Car
New Beetle Cup Car
Xsara RALLY CAR
206 S16
206 RALLY CAR
Clio sport V6 24V
Clio sport Race Car
156 2.5 V6 24V
Coupé Turbo Plus
DELTA HF integrale RALLY CAR
Zonda C12
Zonda S
DB7 Vantage Coupe
Vanquish
V8 Vantage
XKR Coupe
XJ220 Road Car
STORM V12 Race Car
ELISE 190
ESPRIT
MOTOR SPORT ELISE
Griffith 500
Tuscan SPEED SIX
Speed 12
Vertigo Race Car
FALCON XR8 Race Car

Gyártó	Model	Évjárat
Acura	CL	2000 / 3.2 Type S
Acura	NSX	1993
Acura	NSX	1997
Acura	Integra	1995 / Type R
Alfa Romeo	156	2000 / Super Turismo
Alfa Romeo	156	1999 / 2.5 V6 24V
Aston Martin	DB7	2000 / Vantage Coupe
Aston Martin	V8 Vantage	1997
Aston Martin	Vanquish V12	2001
Audi	S4	1999
Audi	TT	2000 / 1.8T quattro
BMW	328ci	1999
Chevrolet	Corvette	1996 / Grand Sport
Chevrolet	Corvette	2000 / C5R
Chevrolet	Corvette	2000 / Z06
Chevrolet	Camaro	1997 / Z28
Chevrolet	Camaro	2000 / SS
Chrysler	PT Cruiser	2000
Citroen	Xsara	1999 / Rally Car
Daihatsu	Storia	1998 / X4
Daihatsu	Mira	1997 / TR-XX Avanzato R
Dodge	Viper	2000 / GTS-R Team Oreca
Dodge	Viper	1998 / GTS
Dodge	Viper	2003 / GTS Concept
Fiat	Coupe	2000 / Turbo Plus
Ford	Focus	1998 / Rally Car
Ford	Escort	1996 / Rally Car
Ford	Mustang	2000 / SVT Cobra R
Ford	GT40	1969 / Race Car
Ford	GT40	1966
Ford	Tickford Falcon XR8	2000
Gillet	Vertigo	1997 / Race Car
Honda	Accord	2000 / Euro-R
Honda	Raybrig NSX	2000 / GT Car
Honda	Castrol Mugen NSX	2000 / GT Car
Honda	Arta NSX	2000 / GT Car
Honda	NSX	1997 / Type S Zero
Honda	NSX	1992 / Type R
Honda	S2000	2000 / Type V
Honda	S2000	1999
Honda	Integra	1998 / Type R 98 Spec
Honda	Civic	1998 / Type R(EK)
Honda	Civic	1993 / SiR-II(EG)
Honda	Cr-X Del-Sol	1993 / SiR
Jaguar	XJ220	1992 / Road Car
Jaguar	XKR	1999 / Coupe
Lancia	Delta	1992 / HF Integrale
Lister	Storm V12	1999 / Race Car
Lotus	Esprit	2000 / V8-SE
Lotus	Esprit	2000 / Sport 350
Lotus	Elise	1998 / 190
Lotus	Motor Sport Elise	1999
Mazda	RX-8	2002
Mazda	RX-7 Type RS	1998
Mazda	RX-7 Type RZ	2000
Mazda	Savanna RX-7	1990 / Infini III(FC)
Mazda	Eunos Roadster	1989 / Normal
Mazda	Eunos Roadster	1993 / Normal
Mazda	Roadster	1998 / 1.8 RS
Mazda	Roadster	2000 / RS
Mazda	Demio	1999 / GL-X
Mazda	787B	1991
Mercedes-Benz	CLK55	2000
Mercedes-Benz	CL600	2000
Mercedes-Benz	SLK	1999 / 230 Kompressor
Mercedes-Benz	CLK	1999 / Touring Car
Mine's	Skyline	2000 / GT-R Vspec R34
Mini	Mini Cooper	1999 / 1.3i
Mitsubishi	FTO	1997 / GP Version R
Mitsubishi	FTO	1996 / LM Race Car
Mitsubishi	GTO	1995 / Twin Turbo
Mitsubishi	GTO	1999 / Twin Turbo
Mitsubishi	Lancer	1996 / Evolution IV GSR
Mitsubishi	Lancer	1998 / Evolution V GSR
Mitsubishi	Lancer	2000 / Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition(Stripe)
Mitsubishi	Lancer	1999 / Evolution VI Rally Car
Mitsubishi	Lancer	1998 / Evolution VI GSR
Mitsubishi	Lancer	2000 / Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition
Mitsubishi	Lancer	2001 / Evolution VII GSR
Mitsubishi	Lancer	2001 / Evolution VII RS
Mitsubishi	Lancer	2001 / Evolution VII Rally Car
Nissan	Silvia	2000 / Varietta
Nissan	Skyline	1991 / GTS-t Type M(R32)
Nissan	Skyline	1994 / GT-R Vspec II(R32)
Nissan	Skyline	1997 / GT-R Vspec(R33)
Nissan	R390 GT1	1998 / LM Race Car
Nissan	R390 GT1	1998 / Road Car
Nissan	Skyline	1999 / GT-R Vspec(R34)
Nissan	Skyline	2000 / GT-R Vspec II(R34)
Nissan	Pennzoil Nismo	1999 / GT-RGT
Nissan	Silvia	1991 / K's 2000cc(S13)
Nissan	Silvia	1988 / K's 1800cc(S13)
Nissan	Silvia	1996 / K's Aero(S14)
Nissan	Silvia	1999 / Spec R(S15)
Nissan	Silvia	1999 / Razo C-West
Nissan	180SX	1996 / Type X
Nissan	Loctite Zexel	2000 / GT
Nissan	Calsonic Skyline	2000 / GT
Nissan	Nismo	2000 / GT-R LM Road Car
Nissan	Fairlady Z	1998 / Version S 2 seater Twin Turbo
Nissan	Fairlady Z	1998 / Version R 2by2 Twin Turbo
Nissan	Z Concept	2003
Opel	Astra	1995 / Touring Car
Opel	Calibra	1995 / Touring Car
Opel	Speedster	2001
Pagani	Zonda	2000 / C12
Pagani	Zonda	2000 / C12S
Panoz	Esperante	1998/ GTR-1
Peugeot	206	1999 / S16
Peugeot	206	1999 / Rally Car
Renault	Clio Sport	2000 / V6 24V
Renault	Clio Sport	2000 / Race Car
RUF	RUF 3400S	2000
RUF	RUF R-GT	2000
RUF	RUF CTR2	1996
Shelby	Cobra	1967
Spoon	S2000	2000
Subaru	Impreza	2001 / WRX STi Version
Subaru	Impreza	2000 / WRX STi
Subaru	Impreza	2000 / Sports Wagon STi
Subaru	Impreza	1999 / Rally Car
Subaru	Impreza	1998 / Coupe 22B STi Version
Subaru	Impreza	1999 / Sedan WRX STi Ver. VI
Subaru	Impreza	1999 / Wagon WRX STi Ver. VI
Subaru	Impreza	2001 / Rally Car prototype
Subaru	Legacy B4	1998 / RSK
Subaru	Legacy B4	2000 / Blitzen
Subaru	Legacy	1996 / Touring Wagon GT-B
Suzuki	Alto Works	1997 / Suzuki Sports Limited
Suzuki	Escudo	1998/ Pike's Peak Car
Tommykaira	ZZS	1999
Tommykaira	ZZ-II	1999
Toyota	MR2	1998 / GT-S
Toyota	MR2	1998 / G-Limited
Toyota	Corolla	1999 / Rally Car
Toyota	Sprinter Trueno	1985 / GT-Apex(AE86 Type I)
Toyota	Altezza	
Toyota	MR-S	1999 / S Edition
Toyota	Autobacs Apex MR-S	2000 / GT Car
Toyota	Celica	1999 / SS-II
Toyota	Celica	1995 / GT-Four(ST205)
Toyota	Celica	1995 / Rally Car
Toyota	Supra	1997 / RZ
Toyota	Supra	1997 / SZ-R
Toyota	Castrol Tom's Supra	2000
Toyota	Denso Sard Supra	2000
Toyota	Altezza	1998 / RS200
Toyota	Altezza	1998 / AS200
Toyota	GT-One(TS020)	1999 / Race Car
Toyota	GT-One(TS020)	1999 / Road Car
Toyota	Vitz	2000 / Euro Edition
Toyota	Vitz	2000 / RS 1.5
Toyota	Sprinter Trueno	1985 / GT-Apex Shigeno version
Toyota	GT-One	1998 / Big Red One
TVR	Tuscan	2000 / Speed 6
TVR	Griffith	1998 / 500
TVR	Speed 12	2000
Volkswagen	New Beetle	2000 / 2.0
Volkswagen	New Beetle	2000 / RSi
Volkswagen	New Beetle	2000 / Cup car
Volkswagen	Lupo	2000 / Cup car
--	Diablo	2000 / GT car
--	F687/s	2000 / F1 car
--	F090/s	2000 / F1 car

A Gran Turismo 3-ban összesen 36 pályán száguldozhatunk, ami mondjuk valójában csak 19, lévén a teljes összegben benne foglaltatik a pályák fordított módjai is (ezek a menükben II-vel vannak jelölve) és az esős Special Stage Route 5 is külön van számolva. A helyszínek jórésze ismerős lehet a már sokat látott GT-rajongóknak, elvégre a játék fejlesztése kezdetén még úgy állt a dolog, hogy a GT 2-ből készítenek egy továbbfejlesztett, PS2 változatot, s csak később jött szóba egy valódi folytatás. (Talán még sokan emlékeznek a GT 2000 címre, ami csak időközben - a jelentős újítások és pluszok miatt - változott át GT3-ra.)
Az alábbiakban röviden ismertetjük a pályákat. Gondolkodtunk azon, hogy konkrét tippeket is adjunk hozzájuk, de ez két okból is felesleges. Egyrészt azért, mert a különböző kocsikkal másként lehet venni a kanyarokat, másrészt mert a tanácsos sebességfokozatot maga a játék mutatja meg. Ha figyelmesen szemléljük az aktuális fokozatot mutató kijelzőt, időnként láthatunk egy felvillanó számot, ami arra vonatkozik, hogy a következő (érdekesebb) kanyarnál milyen sebességfokozat ajánlott. (A nagyobb íveknél, ahol nem kell lassítani, nem jelez ki semmit.)

Apricot Hill Raceway (GT2)

Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 3863,7 m
Körülbelül a pálya közepéig - ami majdhogynem azonos a pálya mértani középpontjával - sima sétaautókázgatás az itteni verseny. Ott jön egy kényelmetlen hajtűkanyar, de utána megint felvehetjük a kényelmes/kívánt tempót - egészen a célegyenesig.

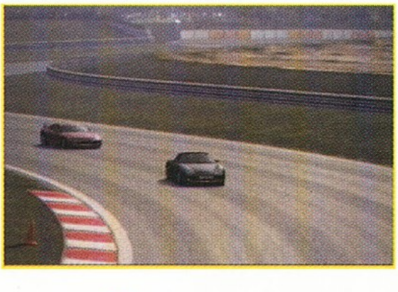


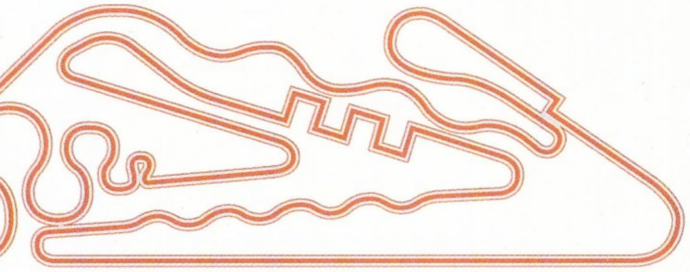




Complex String (új)

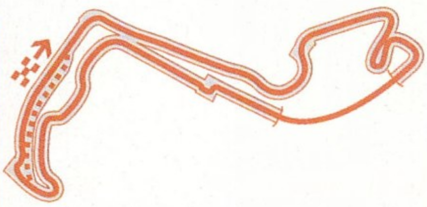
Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 11659,3 m
A táj roppant unalmas, viszont a pálya annál izgalmasabb a Complex String esetében. Igazán extrém, elképesztően hosszú pálya - utóbbi tényből adódóan nem is nagyon rendeznek rajta versenyeket. Tapasztalataink szerint az arcade módban például csak 2-játékos módban vagy idő elleni futamnál választható.

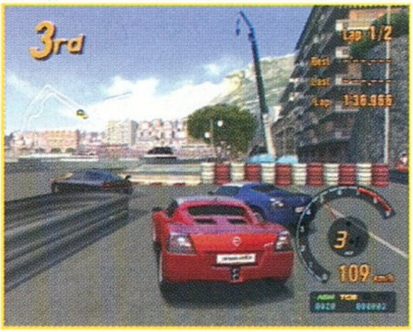




Cote d'Azur (új)

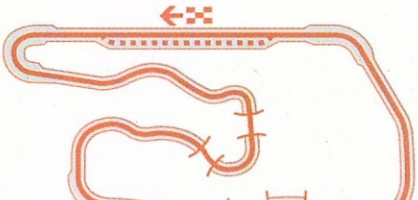
Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 3351,4 m
Ki ne ismerné a monacoi versenypályát. Ugyanazok a kihívások várnak ránk, mint az F1 pilótákra: nem valami gyors, szűk, kacskaringós városi pálya. A város szépsége a Polyphony Digital "tolmácsolásában" jobban kidomborodik, mint bármely eddigi F1 játékban.

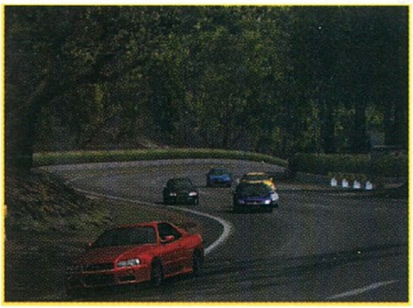




Deep Forest Raceway (GT1)

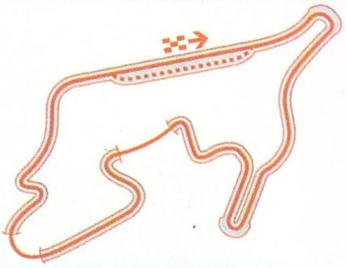
Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 3600,8 m
A fák ágai között besütő napfénnyel igazán festői ez a helyszín (is), és szerencsére van is időnk gyönyörködnünk a tájban, mert nem túl nehéz pálya. Jellemzőek az enyhe S-kanyarjai, melyeket kis ügyességgel kiegyenesíthetünk.





Grand Valley Speedway (GT1)

Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 4960,1 m
Ennek a pályának látszólag a hajtűkanyar a kényes pontja - aminek a megfelelő vétele valóban kulcsfontosságú -, de az azt követő szakasz talán még nehezebb. A palánkok és a sziklák miatt ugyanis van egynéhány nehezen belátható kanyar, és a hosszú alagút is csalókán kanyarodik.

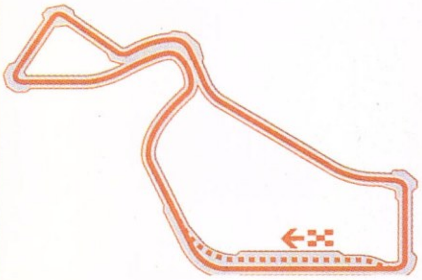






Rome Circuit (GT2)

Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 3984,5 m
A római "városnézésen" két jó hosszú, gyors szakaszon téphetünk végig, de azon kívül van egy elkülönülő "nyúlvány", aminél azért oda kell figyelni, hogyan is tesszük meg azt a kis fordulót - persze mindez semmiség egy tapasztaltabb pilótának.





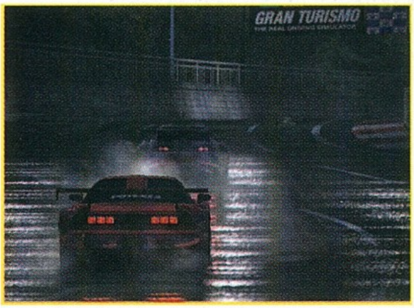
Laguna Seca Raceway (GT2)

Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 3569,2 m
Bár tulajdonképpen nincs sok kanyar ezen a pályán, mégis az egyik legkeményebb helyszín. Még szerencse, hogy a pályára felhordott gumiréteg valamenynyire mutatja az ideális íveket, sőt: a pályaigazgatóság még arról is gondoskodott, hogy táblákkal jelezzék a kanyarok közeledtét.

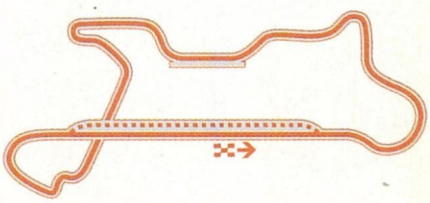




Rainy Stage Route 5 (GT1)



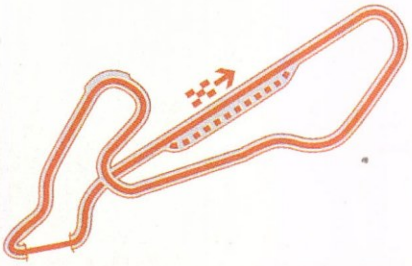
Körülmények: nedves aszfalt / éjszaka
A pálya hossza: 3787,2 m
A Special Stage Route pálya felázott változatánál még jobban kidomborodnak a pálya nehézségei (lásd a száraz verziónál), hiszen az autóknak megvan az a rossz tulajdonságuk, hogy nagy sebességnél "vízen futnak". A kényes pontoknál még óvatosabban kell eljárni.



Midfield Raceway (GT2)

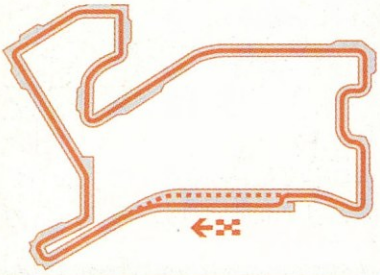
Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 3566,1 m
Az egyik legélvezetesebb pálya Midfield: kellően gyors, ám azért a kanyarokról sem feledkeztek meg. Szinte végig "kicentizve" száguldhatunk az íveken, ám aztán jön egy igen erőteljes kanyar az utolsó alagútnál, ahol egészen kettesig vissza kell váltani.

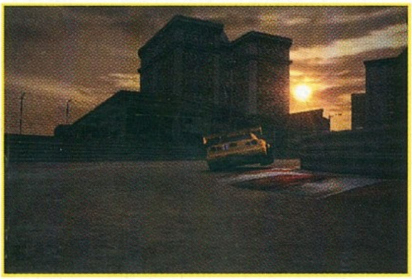




Seattle Circuit (GT2)

Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 3821,0 m
Seattleben - ha "előrefelé" megyünk - az első kanyar a legvacakabb. Noha utána is van még egy elég húzós hajtűkanyar, és a célegyenes előtt sem árt ügyelni, hogy az enyhe S-kanyarnál ne csapódjunk neki a pálya szélének, avagy nehogy a bokszutcába hajtsunk be - hacsak nem épp arra van szükségünk.

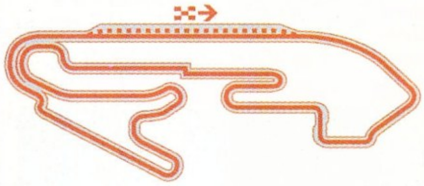




Special Stage Route 11 (GT1)

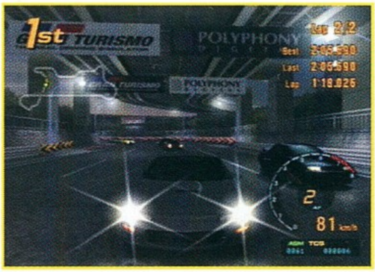
Körülmények: száraz aszfalt / éjszaka
A pálya hossza: 4550,6 m
Valószínűleg kevés játékos akad, akinek ez az éjszakai, városi pálya lenne a kedvence. Alattomos, éles kanyarok várnak ránk minden kisebb-nagyobb egyenes végén - állandóan fékeznünk kell. Derékszögnél enyhébb forduló tulajdonképpen alig-alig akad.

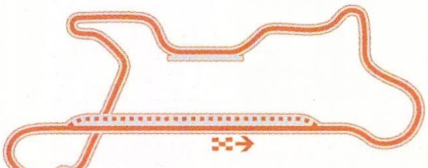




Special Stage Route 5 (GT1)

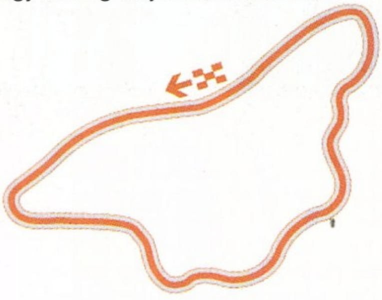
Körülmények: száraz aszfalt / éjszaka
A pálya hossza: 3787,2 m
Ezt a városi pályát a felüljáró alatti hajtűkanyarnál lehet a leginkább elbaltázni. Azt követően a palánkokkal szegélyezett kacskaringós szakaszon frankón átvághatunk, viszont ha nem a megfelelő íven próbálkozunk, könnyen fennakadhatunk, s ott is nagyon le tudunk maradni.





Smokey Mountain (GT2)

Körülmények: poros út
A pálya hossza: 3582,3 m
Az egyik legtöbb egyenessel és legenyhébb kanyarokkal rendelkező rallypálya. Ennek megfelelően igen gyorsan lehet végigmenni rajta, ám vigyázat: a célegyenesnél van egynéhány bukkanó, ami - főként a pálya fordított módjánál - nagyon meg tudja dobni az autót.

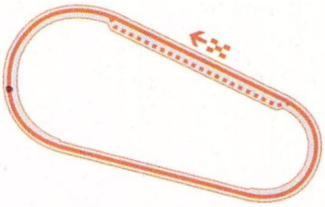




Super Speedway (GT2)



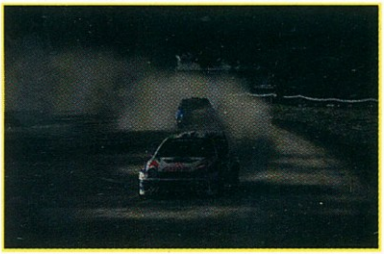
Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 2409,0 m
A tesztpályától eltérően ez a pálya nem szabályos ovális alakú, és nincsenek úgy bedöntve a kanyarok, következésképp itt igényeltetik némi technikázás is, hogy kihozzuk a gépünkből a maximumot. Minthogy azonban a pálya jó széles, nem nehéz megtalálni a helyes íveket.



Swiss Alps (új)

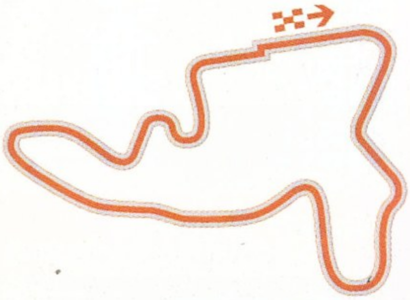
Körülmények: poros út
A pálya hossza: 3305,3 m
A svájci pályán a nagy por következtében (legalábbis ha másodiknak haladunk) kellemetlen lehet a fahíd "megtalálása". Azon kívül a híd utáni S-kanyar is elég becsapós, majd jön egy egyenesebb szakasz, aminek a végén teljesen le kell lassítanunk, hogy ne sodródjunk ki a hajtűkanyarban.





Tahiti Circuit (GT2)

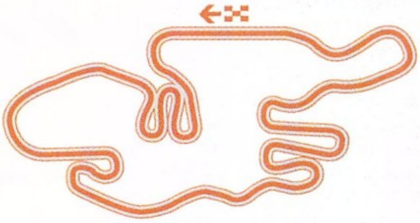
Körülmények: poros út
A pálya hossza: 3729,0 m
Nem túl rövid rallypálya, de igen hamar végezhetünk vele, hiszen a leggyorsabb, és a legegyszerűbb. Minden kanyar jól belátható, könnyen bevehető: egyetlen egyszer elég végigmenni az útvonalon, és már ismerjük is.





Tahiti Maze (GT2)

Körülmények: poros út
A pálya hossza: 3597,5 m
Egy rallypálya a komoly kihívásokat kedvelőinek. A neve (útvesztő) mindent elmond: egészen elképesztő módon kell csúsztatgatnunk ide-oda az autót. Noha van pár szakasz, ahol felgyorsulhatunk, de azok is csak azért, hogy utána annál jobban kelljen lefékeznünk.

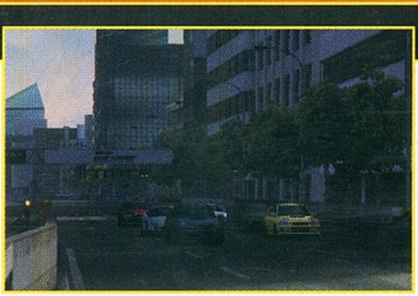


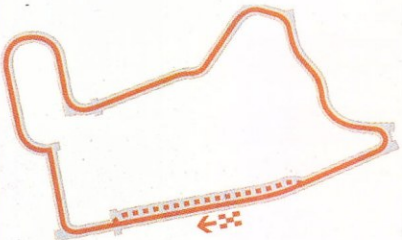




Tokyo R246 (új)

Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 5116,7 m
A nagyvárosi terep és a palánkokkal szigorúan lekerített utak csak megtévesztésül szolgálnak: Monacoval ellentétben Tokióban szinte le se kell vennünk a gázról a lábunkat (avagy az ujjunkat). Tulajdonképpen nincs olyan pont, ahol komolyabban vissza kéne váltanunk.

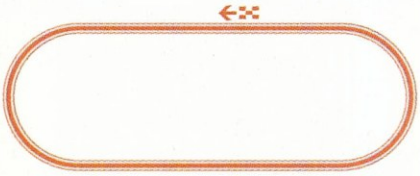






Test Course (GT1, GT2)

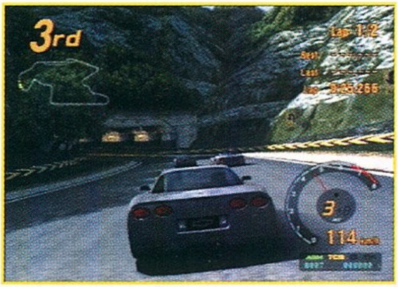


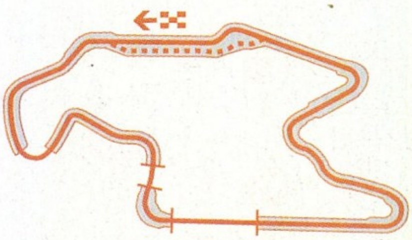


Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 10343,3 m
A tesztpálya "kicsit" hosszabb, mint a korábbi részekben, de a lényege ugyanaz: hosszú egyenesekkel és döntött kanyarokkal kialakított ovális pálya, ami a vezetési képességeinket csak minimális mértékben veszi igénybe. Inkább az autó tesztelésére alkalmas, noha van egy-két verseny amit rajta rendeznek.

Trial Mountain Circuit (GT1)

Körülmények: száraz aszfalt
A pálya hossza: 3982,8 m
Változatos kihívásokat tartogató pálya. Az egész néhány gyors kanyarral kezdődik az első alagútig, aztán jön egy kényelmetlen szűk szakasz sziklák közt, majd egy alagút, amitől nehezen látható be, mi következik, végül van egy kis száguldás, ami pár érdekes kanyarba torkollik.







CRAZY TAXI 2
SPECIÁLIS TECHNIKÁK

Crazy Dash



A Crazy Dash a legalapvetőbb speciális technika, ami nélkülözhetetlen a jó idők eléréséhez. Hirtelen akkorát gyorsíthatunk a járgányon, hogy az utas besüpped az ülésbe, és ez rengeteget számít (már nem az, hogy belesüpped, hanem a technika) – főként az elindulásoknál, a hirtelen irányváltásoknál és az ugratások utáni leérkezésnél. Először el kell engedni mind a gázt, mind a féket, majd lenyomni a sebességbe kapcsolást (akkor is, ha már sebességben van a váltó), és szinte ugyanabban a pillanatban padlógázt nyomni.



Crazy Drift

Éles kanyar következik, de semmi kedved lassítani? Gond egy szál se, csak be kell vetni a Crazy Drift kombót. Egy gyors mozdulattal váltsunk vissza rükvercbe, majd nyomban vissza sebességbe, s eközben rántsuk el valamelyik irányba a „kormányt". A kocsi megcsúszik, de nem veszítjük el felette az uralmat: csúszás közben még ellenkormányozhatunk. Addig csúszunk, ameddig nyomjuk a sebesség gombját. Állva is végre lehet hajtani, mondjuk egy gyors hátraarchoz.

GENA (bónusz)
Kora: 23
Magassága: 5'7"
Súlya: 114.8lb
Vércsoportja: AB
Gena kocsija a legjobban gyorsul, illetve fékez, de a végsebessége nem jelentős. A legkeskenyebb autó, így könnyű vele a forgalomban szlalomozni. Mintha kicsit súlyosabb lenne mint korábban (mármint a gép) – legalábbis nehezebben veszi a kanyarokat.

Crazy Backdash

Csak ritkán van szükség a Crazy Backdashre, de amikor például túlhajtunk a célon, jól tud jönni a gyors tolatás. Egyszerűen csak rükvercbe kell váltani egy Crazy Dasht követően.

Crazy Backdrift

Hátramenetben is meg lehet csúsztatni a kocsit. Hasonlóképp működik, mint a Crazy Drift: előre-, majd hátraváltás közben valamelyik irányba el kell rántani a „kormányt".

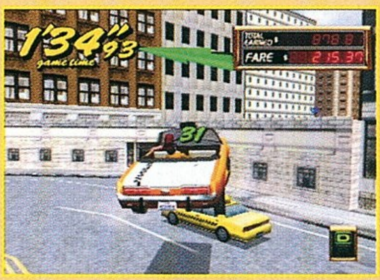
Crazy Hop

A Crazy Taxi 2-ben a civil autókat egyszerűen átugrathatjuk, de még az alacsonyabb épületekre is felszökkenhetünk – mindössze egy gombnyomással. Csak arra kell figyelni, hogy jól időzítsük az ugratást: ha például előzésnél túl korán ugrunk, ráesünk a másikra, ha meg túl későn, nekiütközünk és visszapattanunk róla.



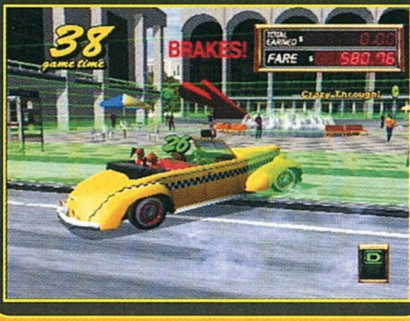
Drift Hop

Ugratás közben csaphatjuk ki a kocsi farát a Drift Hoppal, ami voltaképpen egy Crazy Driftbe ékelt Crazy Hop. Pontosságot igénylő, nagyon nehezen megtanulható technika, de szerencsére a Crazy Pyramid egyes küldetésein kívül nemigen van rá szükség.



Crazy Drift Stop

A nevében minden benne van: farolás közben fékezhetjük le a járgányt, így egy szép rendőrkanyart végrehajtva akár rögtön meg is fordulhatunk. Nem mindegy, hogy a féket mikor húzzuk be: ha a Crazy Drift után, akkor sokat csúszunk, ha előtte, akkor nagyságrendileg kevesebbet.



Crazy Through



Bár az ugrató futómű beiktatásával elvesztette a jelentőségét, azért az első rész mintájára az utasok ismét pénzzel jutalmazzák a szép előzéseket – vagyis amikor közvetlenül a civil autók mellett haladunk el, és még csak nem is súroljuk őket. Ezekből könnyen gyárthatunk Crazy Combókat: az egymás utáni speckó mozdulatokat ugyanis kombóként számolja a program.

Limit Cut



A Limit Cutról rendszerint megfeledkeznek a játék hivatalos fórumain, pedig az alkalmazása nélkül aligha lehet feliratkozni a ranglisták élére. A lényege az, hogy a járgány csúcssebességét is felülmúljuk. Értelemszerűen tehát teljes sebességgel kell haladni az előhozásakor: egy Crazy Dashsel indítunk, amit követően vissza kell váltani rükvercbe, majd egy ütemet (fél másodpercnyit) várva egy újabb Crazy Dasht kell nyomni. Ha még ez nem lenne elég: a Limit Cutokat egymásba is ölthetjük, s eszelős sebességre kapcsolhatunk!

CRAZY PYRAMID TIPPEK

AXEL (bónusz)
Kora: 21
Magassága: 6'0"
Súlya: 158.4lb
Vércsoportja: B
Slash-hez hasonlóan Axel minden téren elég jó sofőr, de nem a legjobb. A kocsija jól gyorsul, jól kezelhető, csak hát eléggé könnyű: kerülni kell vele az ütközéseket. Ezt pedig eléggé megnehezíti, hogy igen széles taxi.



5-1 Crazy Jump 2

Az óriásugratónál mindössze a Crazy Dash alkalmazását javasolja a játék, holott azzal önmagában még talán a minimális szintet sem lehet megugrani. A ranglista 500m-es rekordjából persze látszik, hogy van valami trükkje a dolognak: a lejtőn próbálkozzunk minél több Limit Cuttal, a végén pedig egy Crazy Hoppal.



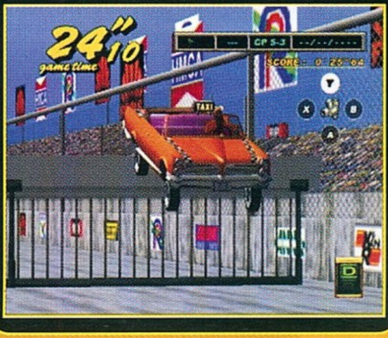
5-2 Crazy Golf



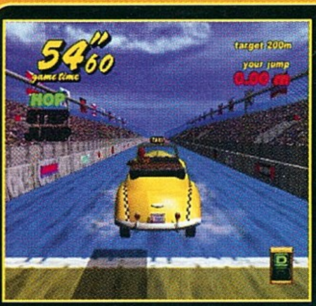
A golfpályán csakis a Crazy Hoppal üthetjük el a labdát, ez szinte evidens. Hogy milyen messze száll, az attól függ, mennyire tudunk nekifutni – tolassunk hátra, majd használjuk megint csak a Crazy Dasht és a Limit Cutot.

5-3 Crazy Hurdle

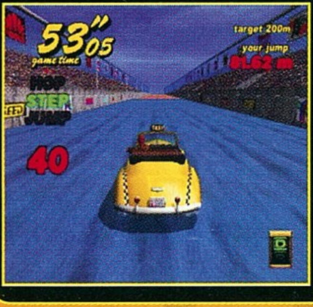
Az akadályversenyen folyamatosan gyorsítsunk, ahogy csak tudunk (Crazy Dasht és Limit Cutot alkalmazva), az akadályoknál pedig kisebbeket célszerű ugratni: ha csak egy pillanatra nyomjuk meg az ugratás gombját, épp hogy felettük fogunk elsuhanni, kevesebb időt töltve a levegőben.

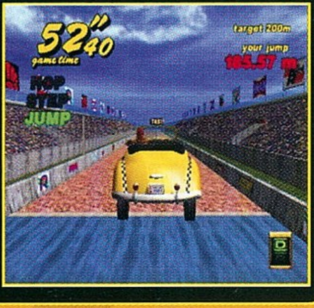


5-4 Crazy 3-Jump



A hármas ugrásnál még inkább ki kell használni, hogy a gombnyomás időzítésével különbözőeket lehet ugratni. Az egyes ugrások között maximum egy másodperc telhet el – megjegyezzük: ez nem is annyira kevés, szóval érdemes jól időzíteni. Itt is hátratolathatunk a nekifutásnál.

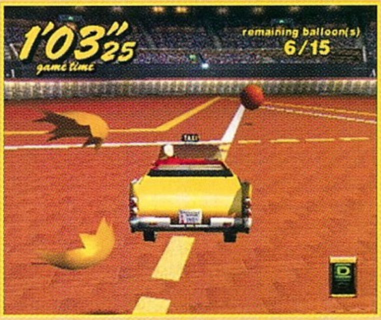




5-5 Crazy Balloons 2

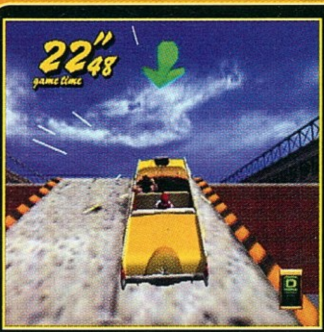
A léggömbpukkasztgatáshoz a Crazy Drift alkalmazását javasolja a játék, mely tanácsot érdemes megfogadni: ide-oda száguldva az arénában valóban úgy tudunk a leggyorsabban megfordulni. A dupla léggömbökre próbáljunk meg ráugrani, hogy egyszerre mindkettő szétdurranjon.

Az 5-ös sorozat nyereménye: Around Apple térképe.

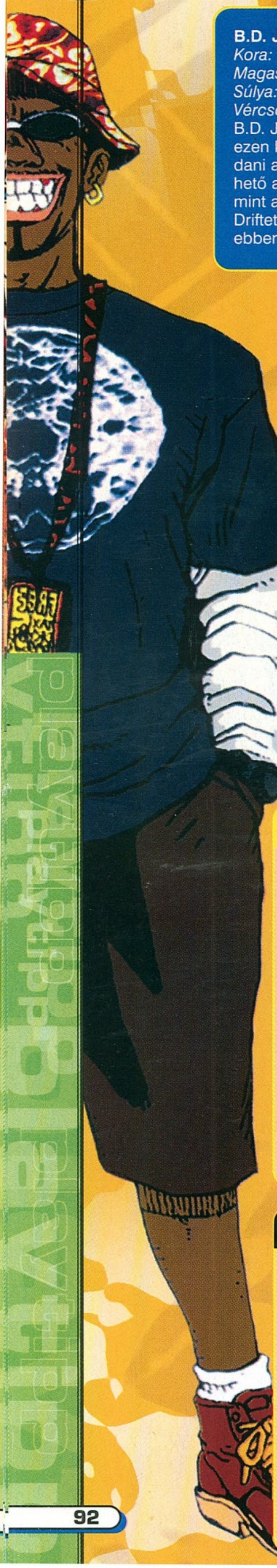




4-1 Crazy Ramps



Ennél a feladatnál az a lényeg, hogy a Crazy Hop használata nélkül, a rámpákon keresztül menjünk fel a magasabb szintekre – bár amúgy nem is ugornánk fel elég magasra. Nagyon egyszerű dolog, főleg miután egy-két próbálkozás után már tudjuk, hol vannak a rámpák – persze itt is lényeges a sebesség.



B.D. Joe (bónusz)
Kora: 25
Magassága: 5'9"
Súlya: 149.6lb
Vércsoportja: O
B.D. Joe ezúttal is elég gyors, de ezen kívül nem sok jót lehet elmondani az autójáról. A Nehezen kezelhető a verda – jóval nehezebben, mint az előző részben – és Crazy Driftet is alig akar csinálni, pedig ebben korábban jeleskedett.

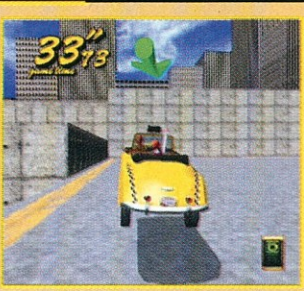
4-2 Crazy Road



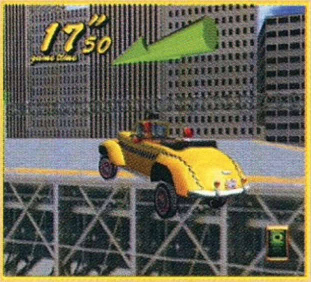
Az előzős feladatnál is sokat számított, hogy minél jobb íven kanyarogjunk, de az „őrült útszakaszon" ez létfontosságú, lévén ha lehajtunk az útról, a mélybe zuhanunk. Ráadásul még forgalom is van – habár alkalmazhatjuk a gyengék fegyverét is, s átugrathatjuk az előttünk haladókat.

4-3 Crazy Turn 2

Ha igazán gyorsan akarunk feljutni a lépcsőzetes épület tetejére, a fordulókban úgy kell csinálnunk Crazy Driftet, hogy közben ugratunk (Crazy Hop): így jön létre a „mutáns" Drift Hop mozdulat. Leérkezéskor egy Crazy Dash-sel tereljük a járgányt egyenesbe: így szinte semmit nem pattog, illetve csúszik oldalra az autó.







4-4 Crazy Jam 2

A négy mikrofonfejű afroamerikai a keresztbefutó felüljárók ellentétes végeihez igyekeznek. A Drift Hoppal gyorsan és irányba állva ugrathatunk a szükséges helyeken. Az első tag kirakása után ne tévesszen meg minket a nyíl: akkor még nem kell lehajtani a hídról! A leesésnél egyébként alkalmazzunk majd Crazy Driftet.
A 4-es sorozat nyereménye: Small Apple térképe.



2-2 Crazy Arches



A „bolondos boltívek" hasonlóak a Crazy Rush küldetés platformjaihoz. Mindössze jól kell beirányozni a Crazy Hop ugrásokat, és gond nélkül átbukdácsolhatunk a hullámokban következő boltíveken.
A 2-es sorozat nyereménye: a babakocsi.





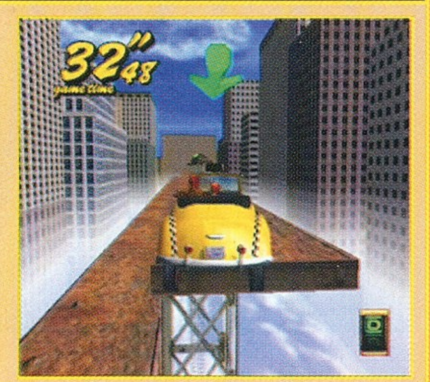
3-1 Crazy Rush 2

Ezúttal házak tetején kell bravúros gyorsasággal közlekednünk mely épületek „plusz jel" alakzatban helyezkednek el. A Crazy Dash és a Crazy Hop alkalmazásával juthatunk el a szélső házakhoz. Ha közben a Limit Cuttal sikerül kellően felgyorsulnunk, az alakzat szárai közt – vagyis a sarkoknál – levághatjuk az utat.

3-3 Crazy Stairs

Lépcsőzetesen következő platformokra kell felugrálni. Jóformán végig egyenesen kell menni, úgyhogy ez a feladat – főleg az előzőekhez képest – szinte gyerekjáték. Csak jól kell időzíteni a Crazy Hopokat, meg persze a sebességet kell adagolni a megfelelő kombókkal.
A 3-as sorozat nyereménye: a riksa taxi (A normál játékmódok karakterválasztásánál az L/R gombokkal választhatunk járgányt, a Crazy Pyramidnál pedig oldalra léptethetjük a karakterlistát.)









2-1 Crazy Zigzag 3

Az első igazán komoly kihívás. Anno a Crazy Boxban is volt egy hasonló küldetés: keskeny, kanyargós „stégen" kell végiglavírozni, illetve ugratgatni. Jól jön a 4-3 küldetésben begyakorolt Drift Hop mozdulat. Szinte elkerülhetetlen a vízbe esés, ha az ugratások után nem használunk Crazy Dasht.

GUS (bónusz)
Kora: 42
Magassága: 5'8"
Súlya: 187.0lb
Vércsoportja: B
Gus csotrogánya baromi nehéz – egy elgázolt telefonfülke még csak le se lassítja –, tartja az utat, ahogy kell, és még jó gyors is. A fékezéseknél viszont meggyűlhet vele a bajunk, s a gyorsulása is eléggé öreges.



1-1 Crazy Tour

Jó nagy város (Around Apple), 29 utas, 6 perc: ezzel mindent elmondtunk erről a küldetésről. Baromi nehéz feladat – de ez el is várható a piramis csúcsán. (Még szerencse, hogy felvenni legalább nem kell az utasokat – merthogy egy mutatványos varázsolja őket a hátsó ülésre.) A próbálkozások során muszáj megtanulni, hol kell kirakni az egyes klienseket (szerencsére minden újrakezdésnél azonos pontokhoz igyekeznek), s már eleve úgy tenni ki őket (pontosabban úgy állni le), hogy utána egyenest a következő cél felé indulhassunk. A hoszszú egyenes szakaszokon sűrűn alkalmazzuk a Limiter Cutot.

Bármilyen jók is vagyunk, a nyilat követve óhatatlanul elfogy az időnk. Ezért kénytelenek vagyunk kicsit csalni: a képeinken jelzett helyeken muszáj levágni az utat. Először a néger nővel át kell vágnunk a háztetőkön, majd a telepen kell keresztülhajtani, ahol amúgy egy fickót kell kirakni, végül az utolsó utast csakis a hídra felugratva lehet időben célba juttatni.

Az 1-es küldetés nyereménye: az S-S szint.





3-2 Crazy Drop



Itt most a leesést gyakorolhatjuk. Mármint a szintnyi leesést. Le kell jutnunk az emeletes épület aljára, s a szintek között ehhez úgy kell mindig lepottyannunk, hogy egyben megforduljunk. Zuhanás előtt tehát egy Crazy Drift, a leérkezés pillanatában pedig – miután 180 fokos fordulatot vettünk – egy Crazy Dash javasolt.

S-S Crazy Special

A legutolsó kihívásnál 33 utast kell 6 perc alatt elfuvarozni a Small Apple kerületben, de úgy, hogy valamennyi fontos csomópontnál megállunk. Az utasok ezúttal nem konkrét célokhoz mennek, hanem mi dönthetjük el, melyik ponton rakjuk ki őket. Magyarán nem elég, hogy iszonyatosan gyorsan kell kipakolnunk őket (a létező összes speckót bevetve), hanem mindenek előtt egy teljes útvonalat kell megterveznünk, amivel az Art Museumtól elindulva az összes fontos pontot érintjük. Nincs mese: be kell hívni a Small Apple térképet, és el kell morfondírozni, melyik a legrövidebb, leggyorsabb út, kihasználva a levágásokat – mármint ahol érdemes. Utóbbira érdekes példa: a képünkön is látható üvegtetőnél a kútra hajtva ugrathatunk ki a sétálóutcából. Egy lehetséges útvonalat itt közölünk, de az közel sem biztos, hogy a legtökéletesebb – jómagam ugyan végigmentem rajta, de a gép által felállított rekordtól azért még elmaradtam. Sok sikert a tervezgetéshez!

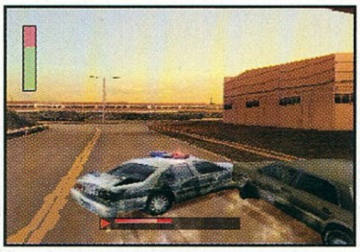
Az S-S szint nyereménye: a négy régi ismerős San Franciscóból, tehát Axel, B.D. Joe, Gena, és Gus.





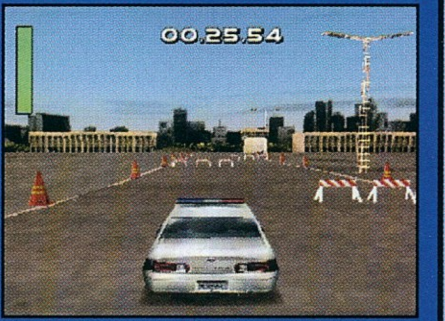
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Ashland utcáin mondhatni zajlik az élet, hiszen ami esetet a Világ Legrémisztőbb Rendőrüldözései showban láthattunk, az jóformán mind megtörténik ebben a virtuális városban is. Íme egy helybéli közrendőr életének főbb epizódjai:



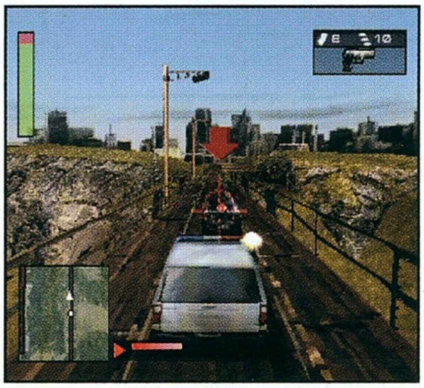
1. Küldetés: Police Academy Pursuit Course

A karrierünk kezdetén sikeres vizsgát kell tennünk autóvezetésből. Igen egyszerűek a szabályok: a tesztpályán két kört kell megtennünk 48 másodpercen belül úgy, hogy lehetőleg egy bójának vagy akadálynak sem megyünk neki. Csupán egy hibalehetőség van engedélyezve – a másodiknál megbukunk. Csak az egyenesek végénél kell fékezni: úgy 40 másodperc elég az egészre.



2. Küldetés: Police Academy Basic Pursuit

Ezúttal a rendőrakadémia legjobb tesztpilótájával mérkőzhetünk meg, s a menekülő kocsi semlegesítését kell megtanulnunk. Ennek ugyanaz a módja, mint a filmekben: bele kell hajtanunk, illetve le kell szorítanunk az útról. A küzdelem addig tart, mígnem valamelyik autó fel nem mondja a szolgálatot – netán az üldözött egérutat nyer vagy beér a célba. A tesztpilóta kocsija elég hamar tropára megy (gyengébb, mint a majdani bűnözők autói), úgyhogy a vizsgakövetelmény nem túl magas. Egy örökérvényű tanács: az elágazásoknál inkább hagyjuk abba a lökdösődést, mert a delikvensek mindig előszeretettel trükköznek, hogy a rossz irányba tereljenek minket.



3. Küldetés: Police Academy Advanced Pursuit

A keményebb üldözéseknél engedélyezett a fegyverhasználat is, úgyhogy ebből a „tárgyból" is tesztelnek minket. A városból kiérve megkapjuk az engedélyt, amivel rögtön éljünk is (célozni már előbb is kihajolhatunk az ablakon): minél közelebb húzódva a célponthoz folyamatosan tüzeljünk rá. Lényeges, hogy ne vacakoljunk sokáig, mert időközben egy táska repül ki az autóból, amiért – miután megállítottuk a menekülő autót – vissza kell még mennünk.

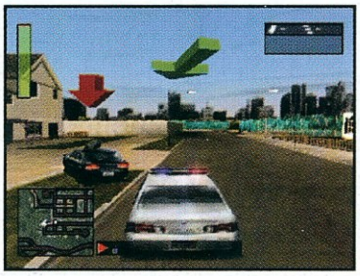
4. Küldetés: Police Academy Expert Pursuit

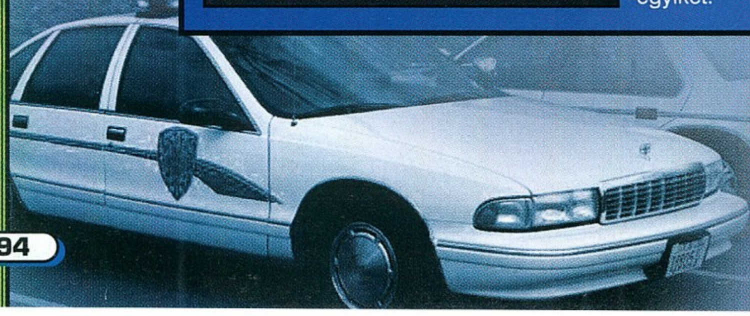
Tanulóként az utolsó feladatunk egy „bonyolultabb" manőver elvégzése, no meg hogy shotgunnal találjunk el néhány céltáblát – s mindezt természetesen időre. Ismét egy tesztpályára kerülünk, ahol most sem szabad elsodornunk a bójákat. Először egy ugratón kell átjutnunk: ne túl gyorsan hajtsunk rá. Majd egy Y elágazáshoz érkezünk, aminek a száránál teljesen le kell állnunk a megjelölt zónában. Utána rükvercbe téve az autót egy 180 fokos megfordulást kell bemutatnunk – a szépség nem követelmény. Továbbhaladva a pálya mentén bukkannak fel a céltáblák: kicsit talán érdemes lelassítani, hogy becélozhassuk őket, mert ha túlhaladunk rajtuk, már hiába tolatunk vissza. Márpedig nem megyünk át a vizsgán, ha nem döntjük le mindegyiket.



5. Küldetés: Dui Dummy

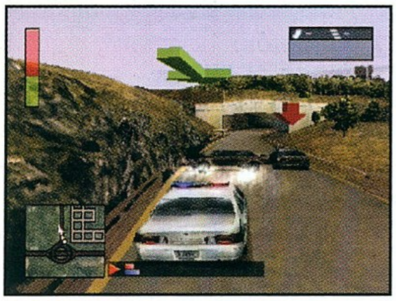
Első éles bevetésünk egy erősen ittas autóst kell megfékeznünk, aki az utcát teljes szélében igénybe veszi, igencsak veszélyeztetve ezzel a gyalogosokat. A nyilat követve hamar rábukkanhatunk. A fegyverhasználat természetesen tilos, ám nem nehéz leszorítgatni, meglökdösni – lévén hogy elég lassan halad. Ha netán a lökdösődés során túlságosan is tropára menne az autónk, apellálhatunk arra is, hogy a fickó kijózanodik: csak elég hosszú ideig kell vijjognunk a nyomában, és végül lefékez.



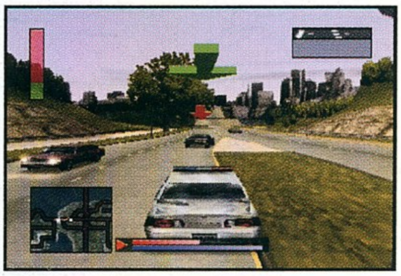




6. Küldetés: Crazed Car Thief

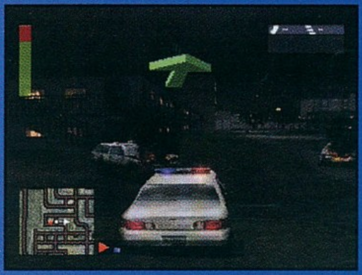


A hétfő reggeli forgalomban egy megvadult autótolvajt kéne elfognunk. Indulásnál választhatunk, hogy a forgalommal szemben a rövidebb útvonalon elébe vágunk még útlezárásokon is keresztül, majd úgy hajtunk rá az autópályára, vagy szabályosan haladva közelítjük meg – utóbbi esetben az autópályán előbb tűnik fel a másik irányban, mint mi oda egy átjárót találnánk. A tolvaj igen agresszíven vezet (civil autókat sodor az utunkba), ezért alighanem idegileg kell kikészítenünk: magyarul ne tegyünk mást, csak maradjunk a nyomában. Lövöldözni ezúttal sem szabad, mert a lopott kocsiban esetleg ártatlan polgárok is ülhetnek.



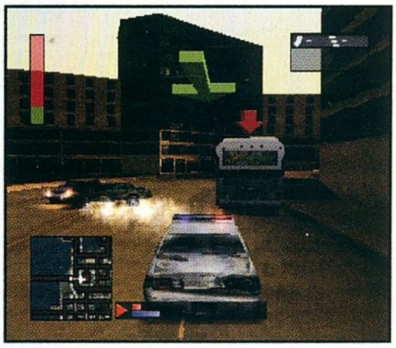
7. Küldetés: Gangbanger Deathmatch

Holmi bandaháborúba kell beavatkoznunk, mely során már rendőrök is megsérültek. Végre tehát használhatjuk a stukkert. Persze előbb időben a helyszínre kell érni, szóval kövessük a „nyíl útmutatását". A füstölgő rendőrkocsikat maga mögött hagyva a bűnöző azonnal menekülni kezd, s ahogy üldözőbe vesszük, kihajít valami fegyvert az ablakon. Igyekezzünk a kocsija kilövésével, hogy még viszszamehessünk a puskáért.

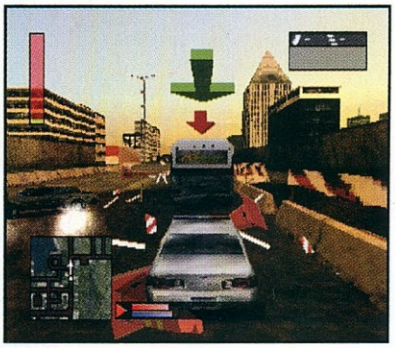


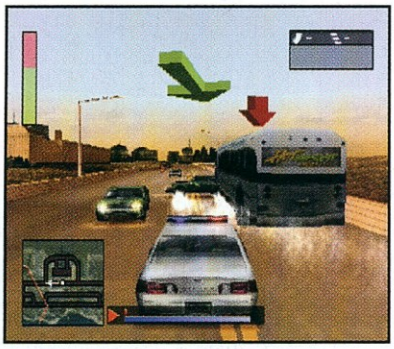


8. Küldetés: Bus Driver Gone Mad



Egy buszsofőr – aki elvesztette a munkáját és a családját – teljesen „begőzöl", és elrabol egy buszt, teli utasokkal. Utóbbi ténynek köszönhetően óvatosan kell eljárnunk: sem lövöldözni, sem balesetet okozni nem szabad – a busz nélkülünk is elsodor elég civil autót. A kétségbeesett fickó nyilván már amúgy is elég ideges, úgyhogy ha ráragadunk, előbb-utóbb feladja.



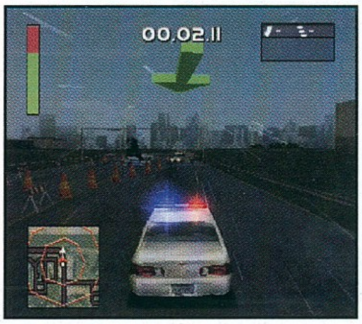


9. Küldetés: Drug Smuggling Scum

Egy drogdealer lefülelése a feladat, amihez mindenek előtt tetten kell érni. Divatos rendőrközhellyel élve: mindezt „operatív munkával" kell elérni, ami abból áll, hogy egy taxival követjük a gyanúsítottat – természetesen villogó nélkül. Se túl közel menni hozzá, se lemaradni tőle nem szabad: a helyes távolság felméréséhez segítségünkre van az erre rendszeresített kijelző. A fickó végül a kikötőben egy ismert drogkereskedő limuzinjánál áll meg: innentől jogunk van a gyanúsított elfogására. Minthogy felfedezve minket a pasas tüzelni kezd, stukkert illetve shotgunt is használhatunk.

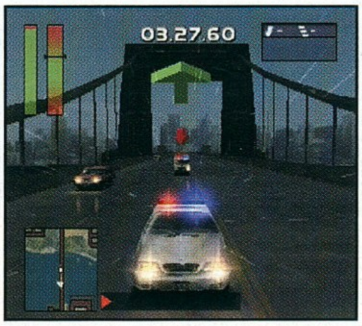


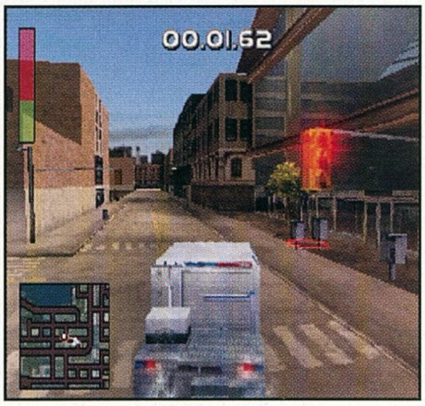




10. Küldetés: Race Against Death

Súlyos balesethez hívják az autónkat, hogy biztosítsuk az utat a mentőautó számára. Először tehát időben oda kell érni, utána pedig a követési távolság kijelzőjét ezúttal fordítva kell használnunk: a minket követő mentőautónak nem szabad lemaradnia. Az útjelző nyíl értelemszerűen a kórházhoz vezet minket.





11. Küldetés: Sentence of Fire

Mint valami mozifilmben, egy őrült fenyegeti Ashland polgárait, aki négy bombát helyezett el a város különböző pontjain. A mi dolgunk természetesen ezek semlegesítése. A bombák időzítővel vannak ellátva, s tulajdonképpen a helyes sorrendet kell kidolgoznunk. Ami nem nehéz: ha megfigyeljük az eligazításnál a térképet, észrevehetjük, hogy a bombák majdnem egy egyenes mentén vannak sorban elhelyezve, tehát az egyenes elején kell kezdenünk, s úgy lesz időnk sorban a többire. A páncélozott tűzszerészjármű nagyon csúszik, ezért óvakodjunk, nehogy nekihajtsunk a bombáknak! Amúgy a közvetlen közelükben kell megállnunk, s akkor száll ki a kocsiból az emberünk.

12. Küldetés: Nosey News Van



Embereink egy megfigyelési akcióban vesznek részt, amikor megjelenik a helyszínen egy TV-s stáb is – nyilván valaki a rendőrségen kiszivárogtatta az információt. Hogy ne tegyék tönkre a beépült ügynökök több hónapi munkáját, el kell őket csalni a helyszínről. Ezúttal tehát mi játszszuk a préda szerepét: le kell ráznunk az elég agresszívan ránkragadó TV-s furgont. Csalogassuk be őket civil járművek vagy villanyoszlopok közé, vagy például a kórház felé vezető úton a kerítéssel körülvett parkolóba, ahonnan nehezen tudnak kikeveredni. Ha végeztünk velük, visszatérve a megfigyelési ponthoz be kell fejezni a munkát, s az elmenekülő bűnözők nyomába kell erednünk. Türelemmel lőjük a kocsijukat – van fegyverünk bőven.





13. Küldetés: The Stool Pigeon

Egy látszólag unalmas feladat: egy Phil Bender nevű rabot kéne elvinnünk a bíróságra a börtönből. Ám persze nem sima az út: hamarosan két autóra figyelhetünk fel a nyomunkban, s az egyikből nem sokkal később tüzet is nyitnak. Ha sikerül leszorítaniuk minket, a koronatanú gyalogosan menekül el, szóval a legfontosabb, hogy kíméljük a kocsit. Az első és legkiválóbb alkalom az üldözők ideiglenes lerázására a híd utáni lehajtó: csak az utolsó pillanatban kezdjünk el hirtelen kanyarodni. A belvárosban azután az előző küldetésnél begyakoroltakat használhatjuk. Viszonozni a tüzet felesleges vesződség. Ketten egy ellen ők vannak előnyben. Ez egy ilyen túlélős küldetés.



15. Küldetés: Nothing is Ever Routine

Ezúttal bankrablókat üldözünk, de mint a cím is mutatja, semelyik rendőri feladat sem szokványos. Hamarosan meglepetés ér minket: a rablók két cimboráikhoz igyekeznek, akik aztán minket vesznek üldözőbe – a szerepek felcserélődnek. Nagy kiszúrás ennél a küldetésnél, hogy a városban áttörhetetlen kordonokba ütközhetünk, amelyek persze a rövidebb utakat zárják le. Jó nagy kerülőt kell tehát tennünk, hogy biztonságos helyre érjünk: szerencsére a nyíl mindig mutatja, hol tudunk, illetve hol kell elfordulni. Amúgy az egész nagyon hasonlít a rabszállítós küldetésre: miután azt már megcsináltuk, ez már gyerekjátéknak tűnik.

14. Küldetés: Tank Rush

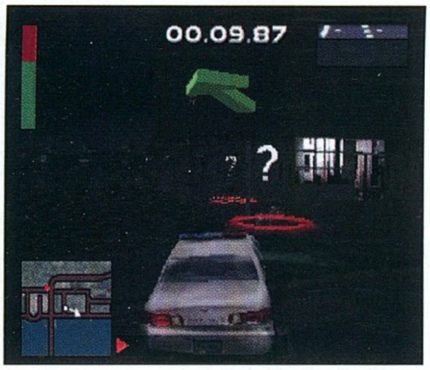
Egy „csintalan" testvérpár ellopott két tankot, és tombolni kezdtek a város közepén. A feladatunk: megállítani őket. Mindenekelőtt sietnünk kell a helyszínre. Miután üldözőbe vettük az első tankot, maradjunk a bal oldalán: úgy többnyire átló felettünk, míg mi megkínálhatjuk a géppisztolyunkkal. Persze egy autóval nem tudunk egy tankot leszorítani (csoda, hogy be nem darálja a lánctalp a kocsinkat), úgyhogy hamarosan megkapjuk az engedélyt a páncéltörő fegyverünk használatára – addig a pillanatig amúgy a rakétavető nem választható. Még az előtt kell semlegesítenünk a tankot, hogy a stadionhoz érne, úgyhogy nagyon kell sietnünk – ha a sima fegyvereinkkel nem gyengítettük le eléggé, nincs esélyünk. Vigyázat: túl közelről nekünk is árt a robbanás, ha pedig mellélövünk, elfogyhat a rakéta. Az első tank után még hátra van a második, az ellen viszont már nem egy nyamvadt rendőrautóval kell felvenni a harcot, hanem megérkezik végre a rendőrség APC-je, amibe át kell szállnunk. Ha egyfolytában pontosan célzunk a löveggel, a mi páncélosunk tovább bírja.





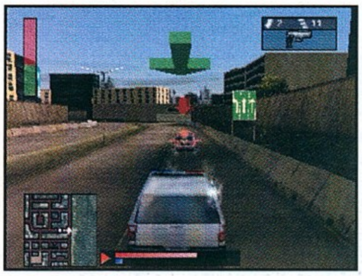
17. Küldetés: Lou Ferris Returns

Az őrült bombagyáros visszatér, s ezúttal Ashland energiaszolgáltatóját kívánja felrobbantani. Azonnal az elektromos művekhez kell hajtanunk – közben már útban vannak a tűzszerészek is. A tűzszerészek azonban késnek, így nekünk kell megkeresni a bombát. Négy lehetséges hely van: tapasztalataim szerint mindig a legtávolabbi pontnál, a fal mellett van elrejtve a bomba, tehát elég mindössze azt átkutatni. Mint korábban, ezúttal is a közvetlenül a célpont mellett kell leparkolni az autót. A bomba semlegesítésével még nincs vége a küldetésnek: ezúttal rács mögé kell juttatni a „tréfamestert", s ehhez villámgyorsan fel kell zárkóznunk mögé. Az elindulás után vigyázzunk, nehogy bekavarodjunk a sötétben a kerítések közé – amúgy ha már utolértük, gond nélkül lekapcsolhatjuk a gazembert.



16. Küldetés: Jacked Up Jailbird

A járőreink előtt egy gyorshajtó száguld el, mire a rendszámot leadva kiderül, hogy a kocsi lopott, és egy szökött fegyenc menekül vele. Egyszerűen csak ki kell lőnünk a járgányt, tehát türelmesen – vigyázva a civilekre – vegyük tűz alá a fickót. A városban úgy kavar, hogy sokszor maga is beszorul (például keresztülhajt a bevásárlóközpont szűk folyosóján): ilyenkor ha tudjuk, „ökleljük fel" oldalról, úgy ugyanis az ő kocsija jóval többet sérül, mint mi.



18. Küldetés: Brazen Bank Bandits

Kemény kötésű bankrablókkal kell felvennünk a harcot, akik az intézkedő rendőrök golyózápora ellenére is meglógnak a zsákmánnyal, s két autóval két különböző irányba menekülnek. A banknál tüske van keresztülhúzva az úton, ezért az elején nem mehetünk közvetlenül utánuk. Meg kell fordulnunk, majd a térképen a piros pont felé kell venni az irányt: az egy sportkocsi. Amíg mi azzal vesződünk, helikopterrel követik a másik járművet, egy kék furgont. De azután azt is nekünk kell ám elkapnunk: miután végeztünk a sportkocsival, igyekezzünk, mert a helikopterben fogytán az üzemanyag, s ezért nem tudják a végtelenségig szemmel tartani a másik gyanúsítottat. Ha gyorsak vagyunk és jó közelről lőjük a sportkocsit, még a folyóparton semlegesíthetjük, s máris mehetünk tovább, a parkba (a sárga nyíl irányába). Amint üldözőbe vesszük a furgont, a rablók kidobnak egy fegyvert: gyorsan kell végeznünk a bűnözőkkel, nehogy lába kéljen a bizonyítéknak. Visszafelé a felüljárónál nem szabad megkeveredni, különben nem marad elég idő – szigorúan kövessük a nyilat.

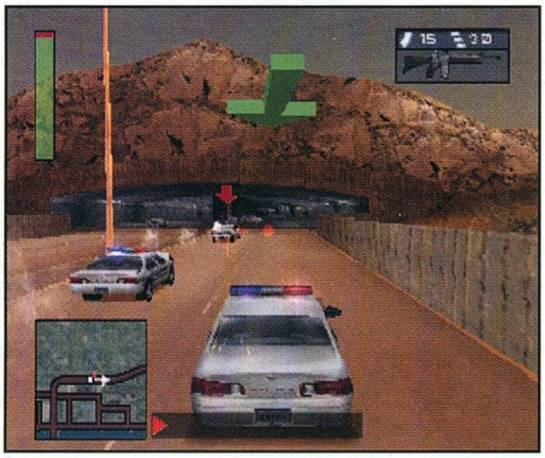


19. Küldetés: 30 Minutes or Less

Egy rendőri akció során az embereink pizzafutárnak álcázzák magukat, ám kénytelenek felfedni az inkognitójukat, mert váratlanul pont arra hajt egy túszszedő terrorista, és a nyomában loholó rendőrök összetörik magukat. A pizzás autó az egyetlen szóba jöhető egység a környéken, úgyhogy kénytelenek vagyunk átvenni az üldözés folytatását. A menekülő furgon kanyargós utcákra csal be minket, ráadásul az autónk meglehetősen lassú: ezek az általános nehézségek. (Mindig figyeljünk, hol lehet esetleg lefaragni egy kanyarból.) De a legidegesítőbb az, hogy mindössze egy ócska, lassan utántöltődő pisztollyal vagyunk felszerelve, és alig van lőszerünk. Éppen ezért biztos találatokra kell mennünk: csak közvetlen közelről, és egyenes szakaszokon lövöldözzünk. Bármilyen pontosak is a lövések, a muníció sajnos nem elég. A végén lökdösődéssel kell megállítanunk a gazembert. Következésképp ha netán az üldözés során civilekkel karambolozunk, vagy nekimegyünk néhány oszlopnak, aligha bírja ki a kocsink. Óvni kell a járgányt, mint a hímes tojást. S ha mindez nem lenne elég: még sietni is kell, mert a fickó menet közben elhajítja a puskáját, és ha túl messziről fordulunk érte vissza, nem érünk oda időben.



20. Küldetés: Final Showdown



Régi ismerősünk, Lou Ferris ismét hallat magáról. A robbantgató megszökött a börtönből, s egy páncélozott limuzinnal menekül. A rendőrség nagy erőkkel vonul ellene: először esik meg, hogy egy másik járőr is besegít – jóllehet azon kívül, hogy összetöri magát, nem sok mindent tesz. Magától értetődően tehát ismét ránk hárul a feladat, hogy elkapjuk a fickót, azaz ronggyá lőjük a kocsiját. Ezúttal bármilyen fegyvert bevethetünk. Célszerű a rakétavetővel kezdeni. Amíg a kolléga előttünk halad, addig szerencsére felfogja a nekünk szánt golyókat is, de ezzel egyetemben állandóan a tűzvonalban van. Hogy ne őt lőjük ki (minél tovább használjuk pajzsnak, annál jobb), ne vegyük igénybe az automatikus célzást, vagyis a célbefogást. A rakéta úgysem célkövetős, úgyhogy mindenképp jobban járunk, ha kicsit kihúzódunk oldalra, és megpróbálunk a limó elé lőni. Ha jól csináljuk, vagy három-négy találatot bevihetünk, mire a másik járőr lemarad. Utána továbbra is távolabbról eregessük el a maradék rakétákat, lehetőleg egyenes, sík útszakaszokon, hogy biztos legyen a találat. Ha pedig már nincs több rakéta, elő a géppisztollyal, és folyamatos tüzelés közepette zárkózzunk fel – mert ahogy már többször is tapasztalhattuk: közelről biztosabb. Ennél a küldetésnél is igyekezni kell, különben Lou fogja a mi autónkat szitává lyuggatni.

playtipp playtipp ••• playtipp

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX MEGAMAN X5 SPYRO YEAR OF THE DRAGON

PlayStation cheatek

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX

Amish Boy aktiválása
Teljesítsük a játékot valamennyi arany medált begyűjtve Dave Mirrával.

Lunch Lady aktiválása
Teljesítsük a játékot valamennyi arany medált begyűjtve Leigh Ramsdellel.

Digimon World 2

Másfajta nyitó képernyő
Nézzük meg a nyitó bejátszást kétszer, mire az animációban Blackwargreymon lesz látható Wargreymon helyett. Mindez persze nem jelenti azt, hogy a játékban is ott lesz.

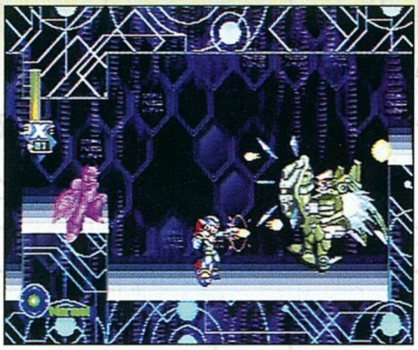
Mindent megvásárolni a Digimonok elfogásához
Miután már nálunk vannak a generátor darabjai a főépület első szobájában, beszéljünk a fickóval a jobb felső sarokban. Minden szükséges eszközt megvásárolhatunk tőle, ha csatlakozunk egy klubhoz.

Gyorsabb szintugrás
Először is ne fussunk el a csatákból, ugyanis úgy kapunk experience pontot. Valamint igyekezzünk minél erősebb Digimonokat legyőzni. Miután legyőztük Leomont az első labirintusban, utána visszatérhetünk, és egy 5-ös szintű Gazimonnal, valamint egy 5-ös szintű Gizamonnal küzdhetünk meg. Igaz, csak akkor vállalkozzunk erre, ha van legalább egy vagy két bajnok Digimonunk, hiszen nem adják olcsón a bőrüket.

MEGAMAN X5

A negyedik páncél
A karakterválasztásnál álljunk rá X-re, és üssük be: Fel, Fel, 9xLe, Fel, Fel, 9xLe.





Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. Ezután megkapjuk a negyedik páncélt, ami az Ultimate és a Falcon páncél keveréke.

Zero szuper vágása
Nyomogassuk az Előre, Előre+Négyzet kombinációt.

Zero vágás kombója
Nyomjuk be a Négyzet, Négyzet, Hátra, Négyzet kombót, ami mindegyik főnöknél beválik.

Alternatív befejezés
Ha hagyjuk, hogy a kolónia becsapódjon a Földbe, azaz lejár az időnk, egy olyan rész következik, ahol Zero is megfertőződik a Sigma vírussal, és egy izmos Maverickké válik. Innentől nem választhatjuk őt, és mások lesznek a párbeszédek az átvezető jeleneteknél. Majd amikor harmadik Maverick szinten megküzdünk Zeroval, agresszívabban fog támadni, mint „rendesen".

A kolónia elpusztítása
Próbáljunk meg minél rövidebb idő alatt legalább három alkatrészt begyűjtve beindítani az Enigma ágyút.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

Extra életek
Ez a kód csak akkor működik, amikor még az első világban vagyunk, és még nem mentünk tovább – vagyis a legjobb, ha rögtön indulás után visszük be. Pauzáljuk le a játékot és üssük be: R2, L2, R2, L2, 4xFel, Kör.



VANISHING POINT

Végezzünk a bajnokságon első helyen, s azzal új opciókat, FMV bejátszásokat, galériákat és kocsikat nyerünk.

WORLD'S SCARIEST POLICE C.

Cheat mód
A címképernyőn üssük be: Bal, Jobb, L1, R1, Kör, Négyzet, R2, L2. Ha nem vétettük el, egy hangot kell hallanunk, mire valamennyi fegyver választhatóvá válik a free patrol módban, valamint az Options menün belül a bónuszoknál valamennyi opció aktiválható lesz.



PlayStation 2 cheatek

ARMORED CORE 2: ANOTHER AGE

Az Armored Core 2 folytatása
Töltsük be a korábbi Armored Core 2 állásunkat az egyjátékos scenariohoz, s azzal valamennyi korábban megszerzett fegyverünk és pénzünk nálunk lesz.

Limiter Release mód
Nyomjuk le egyszerre az L1+L2+R1+R2 gombokat, majd az R3-at, mire kb. 40 másodpercig végtelen energiával rendelkezünk. Utána viszont az OB Depletion mutató jelzi, hogy nagyjából 50 másodpercig teljesen védtelenek vagyunk

BLOODY ROAR 3

Kohryu aktiválása
Játsszunk az arcade módban, mígnem szembe kerülünk Kohryuval az ötödik szinten. A legyőzésével ő is választhatóvá válik.

PLAYTIPP

Uranus aktiválása
Arcade módban jussunk el Xionig, illetve győzzük is le őt anélkül, hogy egyetlen folytatási lehetőséget is felhasználnánk.

Extra mód
A survival módban győzzünk le legalább kilenc ellenfelet, mire megjelenik az options menüben az extra mód. Győzzünk le még több ellenfelet, s azzal újabb lehetőségek nyílnak meg az extra módnál.

CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

Rejtett sofőrök és kocsik
A sofőrválasztásnál nyomjuk le az R1-et, hogy több pilóta legyen, illetve az L1-et a több kocsihoz.

Köd opció
A cheat menünél üssük be: R2, R1, X, 2xNégyzet, Kör

Nagy fej mód
A cheat menünél üssük be: Háromszög, 2xNégyzet, L2, L1, R2

Örök folytatási lehetőség
Teljesítsük a season módot. (Az aktivált csalások a Cheat menüben jelennek meg.)

Ugrás opció
Teljesítsük a last man standing módot.

Sűrű köd és a New York-i pálya
Teljesítsük a demolition módot easy, medium, és hard fokozaton is.

Rakéta kerekek és a Boston Big Dig pálya
Teljesítsük a block your opponent módot easy, medium, és hard fokozaton is.

Nincs időlimit és a Moon pálya
Teljesítsük a Time Trial módot easy, medium, és hard fokozaton is.





Éjszakai vezetés és az Alpine Raceway pálya
Teljesítsük a lock-on módot easy, medium, és hard fokozaton is.

Halottas kocsi és a Miami pálya
Teljesítsük a simulation módot.

Driving 101 FMV-bejátszás
Teljesítsük valamennyi Driving 101 opciót.

DARK CLOUD

Demon Shaft Dungeon
Teljesítsük a játékot, és mentsünk állást: ezzel megnyílik a Demon Shaft, ami a „Go to other area maps" opciónál lesz található. A Demon Shaf egy iszonyú nehéz, 100 emeletes szint.

Gyorsabb közlekedés a városokban
Ha gyorsabban akarunk eljutni egy adott helyhez, lépjünk be az edit módba, vigyük a mutatót a célponthoz, és szálljunk ki az edit módból.

A drágakövek
A fegyverekhez csatolható különböző drágakövek a következő hatásokkal bírnak:
Garnet:
+10 Animal, +10 Rock, +10 Fire, +5 Attack
Pearl:
+10 Undead, +10 Thunder, +10 Endurance
Ruby:
+10 Mimic, +10 Fire, +10 Speed
Sapphire:
+10 Flying, +10 Wind, +10 Magic
Amethyst:
+10 Mage, +10 Dino, +10 Ice
Opal:
+10 Mage, +10 Steel, +10 Endurance
Peridot:
+10 Plant, +10 Animal, +10 Holy, +5 Attack
Aquamarine:
+10 Sea, +10 Flying, +10 Ice
Topaz:
+10 Undead, +10 Flying, +10 Speed, +5 Attack
Turquoise:
+10 Rock, +10 Mimic, +10 Ice
Emerald:
+10 Dino, +10 Plant, +10 Magic
Diamond:
+ 5 vs. All Creatures, Extra +5 vs. Steel

ESPN WINTER X GAMES: SNOWBOARDING

Éjszakai pályák
Teljesítsük az összes 4 perces versenyt az X Games módon belül (SnowborderX, Superpipe, Big Air, and Slope Style), s azzal megnyitjuk az éjszakai Big Air és Super Pipe pályákat.

NBA STREET

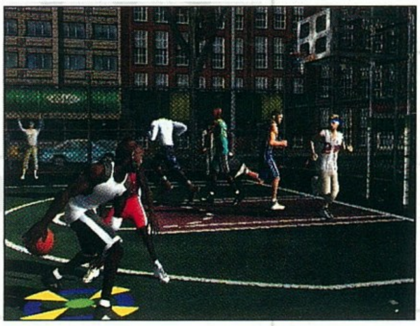
NBA Szupersztárok
Játsszunk City Challenge-et, és győzzünk le egy NBA csapatot, hogy szelektálhassunk a játékos-listájáról.

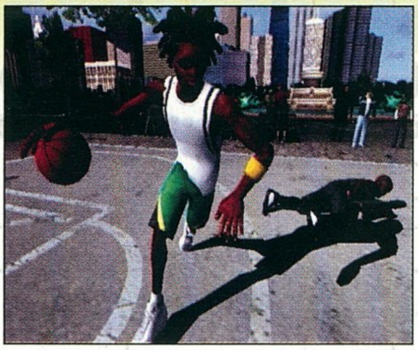
Biggs és a Beacon Hill pálya
Játsszunk a City Circuittel, és érjünk el a Region 1 City Challenge-ig. Győzzük le Biggs csapatát: ezzel ő, és a Beacon Hill pálya választhatóvá válik.

Bonafide és a Broad Street pálya
Játsszunk a City Circuittel, és érjünk el a Region 2 City Challenge-ig. Győzzük le Bonafide csapatát: ezzel ő, és a Broad Street pálya választhatóvá válik.

Drake és a The Yard pálya
Játsszunk a City Circuittel, és érjünk el a Region 3 City Challenge-ig. Győzzük le Drake csapatát: ezzel ő, és a The Yard pálya választhatóvá válik.

DJ és a Venice Beach pálya
Játsszunk a City Circuittel, és érjünk el a Region 4 City Challenge-ig. Győzzük le DJ csapatát: ezzel ő, és a Venice Beach pálya választhatóvá válik.





Takashi és a Yakatomni Plaza pálya
Játsszunk a City Circuittel, és érjünk el a Region 5 City Challenge-ig. Győzzük le Takashi csapatát: ezzel ő, és a Yakatomni Plaza pálya választhatóvá válik.

Stretch és a Rucker Park pálya
Játsszunk a City Circuittel, és érjünk el a Region 6 City Challenge-ig. Győzzük le Takashi csapatát: ezzel ő, és a Yakatomni Plaza pálya választhatóvá válik.

Csaló kódok
A Versus képernyőn a Négyzet, Háromszög, Kör és X gombok nyomkodásával „pörgethetjük” az ikonokat a képernyő alján. Miután az ikonokat beállítottuk, nyomjuk el a D-Pad-et bármelyik irányba: ezzel aktiváljuk az adott kódot. Amennyiben értelmes kódot vittünk be, a gép kiírja, hogy milyen kódot vittünk be, és emellett egy hang is hallható. Egy meccshez akár több kód is aktiválható. Az alábbiakban azt közöljük, mennyiszer kell lenyomni az adott gombokat, és hogy milyen üzenetnek kell megjelenni:

Infinite juice	2-0-3-0
No juice	1-4-4-3
Mega dunking	3-0-1-0
No dunks	3-0-1-2
More gamebreakers	1-4-3-2
Less gamebreakers	1-3-4-2
No gamebreakers	1-4-4-2
Springtime Joe "The Show"	1-1-0-1
Summertime Joe "The Show"	1-0-0-1
Athletic Joe "The Show"	1-2-0-1
ABA ball	0-1-1-0
Beach ball	0-1-1-2
EA Big ball	0-1-4-0
Medicine ball	0-1-1-3
NuFX ball	0-1-3-0
Soccer ball	0-2-1-0
Volley ball	0-1-1-4
WNBA ball	0-1-2-0
Authentic uniforms	0-0-1-1
Casual uniforms	1-1-0-0
Explosive rims	1-2-4-0
Captain quicks	3-0-2-1
Harder distance shots	2-2-3-0
Player names	0-1-2-3
No auto replays	1-2-1-1
No HUD display	1-4-1-2
No cheats	1-1-1-1



Q-BALL: BILLIARDS MASTER

A golyók útvonalának megjelenítése
A címképernyőn üssük be: Fel, Háromszög, Le, X, Bal, Négyzet, Jobb, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, melyet követően a „Guideline Detail” beállítást „High”-ra kell állítanunk.

SMUGGLER'S RUN

Láthatatlanság
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Könnyebb kocsik
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: L1, R1, R1, L2, R2, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Nincs gravitáció
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R1, R2, R1, R2, 3xFel. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Növelni az időt
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R1, L1, L2, R2, 3xJobb. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.





Csökkenteni az időt
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R2, L2, L1, R1, 3xBal. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

AAT tank választása
A főmenüben üssük be: Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet. (Ha jól ütjük be a különböző kódokat, akkor azt egy-egy üzenet tudatja velünk.) Ha már nem kell a tank, üssük be: Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, Négyzet, mire a "Hocus pocus! The tank is gone" üzenet jelenik meg.

Boba Fett választása
A főmenüben üssük be: Négyzet, Kör, Háromszög, Kör, Négyzet. Ha pedig már nincs rá szükségünk, üssük be: Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, s ekkor a "Boba Fett has left the building" üzenet jelenik meg.

Power Queen Amidala
A főmenüben üssük be: Le, Select, Fel, Select, Bal, Jobb, Select

Arena Battle pályák
A főmenüben üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb

Halálcsillag mód
A főmenüben üssük be: 4xR1, Fel, Bal.

Szuper duda
A főmenüben üssük be: 4xKör, L2, Select.

Hátrafelé verseny
A főmenüben üssük be: 4xL2, Kör, Select.

Gyors és kicsi versenyzők
A főmenüben üssük be: 4xL1, R2, Négyzet.

Pörgő mód
A főmenüben üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Bal, Fel, Le.

PLAYTIPP

…NG TOKYO EXTREME RACER ZERO TWISTED METAL Q-BALL BILLIARDS MASTER



Csúszós mód
A főmenüben üssük be: Bal, Jobb, Négyzet, Kör, L1, L2.

Gyors start
Tartsuk lenyomva az R2+X-et (gyorsítás+ugrást) abban a pillanatban, amikor az utolsó lámpa kigyullad az indulásnál.

TOKYO XTREME RACER ZERO

Másfajta loading képernyő
Tartsuk lenyomva az R1-et miközben a váltó típusát állítjuk be, és tartsuk nyomva végig a töltés alatt.

Skyline kocsi
A Speed King legyőzésével 3 millió dollárhoz jutunk, és megvásárolhatóvá válik a Skyline.

TWISTED METAL: BLACK

Örökélet és örökturbó
Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: Jobb, Bal, Le, Fel. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezzel a kóddal ki is kapcsolhatjuk a cheatet.
(A kódok bevitelénél az irányításnak „Classic" kiosztáson kell lennie, különben nem történik semmi.)

Örök fegyverek
Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: Fel, X, Bal, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezzel a kóddal ki is kapcsolhatjuk a cheatet.

Egylövéses halál
Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: X, X, Fel. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezzel a kóddal ki is kapcsolhatjuk a cheatet.

Mega géppuskák
Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: X, X, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezzel a kóddal ki is kapcsolhatjuk a cheatet.

Speciális fagyasztó támadás
Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: Jobb, Bal, Fel.

Fegyverekért életerő
Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: Háromszög, X, Négyzet, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

Alternatív fegyvernézet
Menet közben nyomjuk le a Select+Jobbot.

Yellow Jacket aktiválása
A junkyard szinten lőjük le a repülőt, ami a magasban köröz. Ennek aza a legegyszerűbb módja, ha célkövetős rakétát, vagy tűzrakétát használunk akkor, amikor épp senki nincs a közelünkben. A repülő ekkor kigyullad, és becsapódik a szint legalsó részénél, ezzel megnyitva egy alagutat. Ereszkedjünk le az alagútba,



gyűjtsük össze a fegyvereket és az energiát, és menjünk egészen a kör alakú teremig, melynek közepén egy irányítópanel látható egy jókora oszlopon. Lőjünk bele a panelba, mire megjelenik az üzenet, miszerint aktiváltuk Yellow Jacketet, aki ezután a lerombolt oszlopban lesz látható.

Warthog aktiválása
A suburb szinten menjünk a karnevál bejáratához, ott forduljunk balra, és ugrassunk le a dombról, minek révén egy ház tetején landolhatunk, rajta egy kisebb építménnyel. Ezt az építményt romboljuk le, és essünk le az így keletkező lyukon, mire egy panelhez érkezünk. A panel szétlövésével aktiválhatjuk Warthogot.

Axel aktiválása
A Freeway szinten igyekezzünk a helyszín közepe felé, ahol egy építkezési területen két jókora darut találunk. A jobb oldali egy csövet tart a magasban, míg a bal oldali egy ládát. Használjuk a magaslatot a két daru között, és célozzuk be a bal oldai daru kezelőpaneljét. Csak egyszer kell altalálnunk valamilyen rakétával. A láda ekkor leereszkedik, s szétlőve aktiválhatjuk Axelt.

Minion aktiválása
Teljesítsük a story módot az összes alap- és rejtett karakterrel.









Warhawk's Rooftop szint a multi-player módban
A Junkyard szinten lőjük le a zöld pizzás fiú szobrát. A pizzás doboz a zúzógép mellett landol, és ezzel egy rámpát alkot. Menjünk a rámpához, és amikor a zúzógép lesújt, hajtsunk fel rá a rámpát használva. A zúzógép tetején van egy építmény, amin keresztülhajtva fegyverekhez juthatunk. Mellete pedig egy pörgő kockára figyelhetünk fel: arra ráugorva aktiválhatjuk a Warhawk's Rooftop szint a multi-player módban.

Prison Passage szint a multi-player módban
A Suburb szinten menjünk a belváros felé, hajtsunk át a mélységek felett, és álljunk meg a második háztetőn. Ekkor forduljunk az óceán felé, és alaposan célozzuk be a keskeny háztetőn lévő rakétát, majd jól startolva ugrassunk át érte. A rakétával ezután célozzuk be a tetőn a nyílást, melyet eltalálva jelenik meg a kocka, amivel megnyithatjuk a Prison Passage szintet a multi-player módban.

Minion's Stadium szint a multi-player módban
A Downtown szinten keressük fel a tornyokat, amelyeket egy híd köt össze. Az egyik torony oldalát kirobbantva egy lifthez férhetünk hozzá, amivel menjünk fel, majd essünk le azon az oldalon, ahol egy átjáró van. A magasban egy kockához férhetünk hozzá, ami a Minion's Stadium szintet nyitja a multi-player módban

Power Plant szint a multi-player módban
A Snowy Roads szinten menjünk oda, ahol a lift van, és menjünk fel a hegyre vele szemközt: a legmagasabb elérhető ponton, majdnem ott, ahol leesünk van a kocka, amivel megnyithatjuk a Power Plant szintet a multi-player módban.

Sewer szint a multi-player módban
A Skyscrapers szinten hajtsunk a helikopter-leszállóhoz, ahol egy jókora táblát figyelhetünk meg. Ebből a táblából hidat rögtönözhetünk a két épület közé. Utána hajtsunk rá a táblára, és kb. félúton megállva célozzuk be a mélységet, majd a járgányunktól függő tempóval ugrassunk a kockáért, ami a Sewer szintet nyitja a multi-player módban.

Skyscrapers szint a multi-player módban
A Warhawk's Rooftop szinten keressük fel azt a helyet, ahol a hangárból a tankerek előjönnek. Teljes sebességgel ugorjunk el a hangárépület felé: ott van ugyanis a kocka, ami a Skyscrapers szintet nyitja a multi-player módban.

Általános speckók:
Ugratás: L1+R1.
Fagyasztás: Fel, Le, Fel.
Aknásítás: Jobb, Bal, Le.
Turbózott aknásítás: Jobb, Bal, Le nyomva tartva.
Láthatatlanság: Bal, Bal, Le, Le.
Pajzs: Jobb, Jobb, Le, Le.
Hátsó tűz: Bal, Jobb, Le+Tűz

Megfordított speckó
Amikor The Preacher, John Doe, Mr. Grimm, Dollface, Bloody Mary, Raven, vagy Black a kiválasztott figuránk, álljunk rá a special weapon ikonra, és üssük be: Fel, Bal, Jobb, Le, L2.







No Face titkos speckója
No Face szerepében álljunk rá a special weapon ikonra, és üssük be: 3xFel, mire a járgánya elejét elektromossággal tölthetjük fel. Ugyanezt hasonlóképpen megtehetjük bármelyik oldalon a megfelelő irányt nyomkodva a Fel helyett. Ha ekkor közel megyünk valakihez, az illetőt az L2-vel rázhatjuk meg.

Raven titkos speckója
Raven szerepében álljunk rá a special weapon ikonra, és üssük be: 3xFel, mire Raven a kocsija tetejéről egy géppuskával nyit tüzet a legközelebbi ellenfelére.

Axel titkos speckója
Axel szerepében álljunk rá a special weapon ikonra, és üssük be: 3xFel., mire a hatalmas kerekével védi meg magát.

Minion titkos speckója
Minion szerepében álljunk rá a special weapon ikonra, és üssük be: 3xFel.

Extra életerő
Mikor megsemmisítünk egy ellenfelet, ne felejtsünk el átmenni az égő testén: ez ugyanis jól esik nekünk.

Warhawk megsemmisítése
Addig lőjük a tankereket, amíg még a helikopter-leszállón vannak. Várjuk meg, amíg Warhawk föléjük repül, és akkor robbantsunk. Ha sikerül ezt négyszer megcsinálnunk, elfogy Warhawk pajzsa, és a tankerek már nem jelennek meg többé. Amúgy mindig töltsük fel a pajzsunkat, és vonuljuk fedezékbe ha kell. A „satellite2 fegyvert szintén bevethetjük.

Kivégzés a Prison Passage szinten
A Prison Passage szinten áthajthatunk egy ládán, melyen a "Danger High Voltage" felirat olvasható, mire a láda mellett három embert láthatunk villamosszékben kimúlni.

PLAYTIPP

YCHOO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD SONIC 2 WILD WILD RACING CRAZY TAXI 2

WILD WILD RACING

Cheat mód
Az Options képernyőn tartsuk lenyomva a Négyzetet, és üssük be: Fel, Kör, Le, Kör, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Kör. Ha nem hibáztuk el, az options képernyő alján megjelenik a „Secret" ablak. Ezek után fogjunk neki egy single player játéknak, és nevünknek azt adjuk meg, hogy "NORTHEND". Ezzel megnyílik az összes pálya, az összes kocsi, beleértve a fagyis kocsit és a tehénrabló UFO-t is.



Dreamcast Cheatek

4X4 EVOLUTION

1 millió dollár
Ehhez a csaláshoz szükség van egy billentyűzetre, amit a „D" porthoz kell csatlakoztatni. Játék közben írjuk be: "goldfinger", mire egy hangot kell hallanunk. Ezt követően írjuk be, hogy "givememoneyordie", amit követően ismét egy hangot kell hallanunk, s kilépve a játékból 1 millió dollár boldog tulajdonosának mondhatjuk magunkat. Ezzel a trükkel bármikor feltornázhatjuk a vagyonunkat 1 millkóra – de annál többre nem.

CONFIDENTIAL MISSION

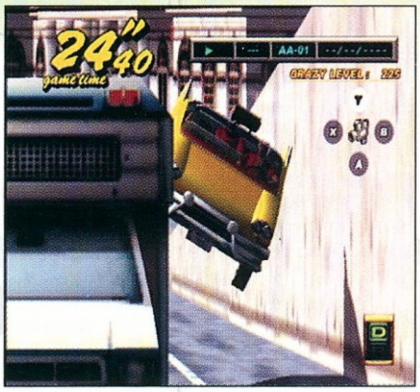
Küldetésválasztás
Teljesítsük a játékot bármilyen nehézségi szinten a jó befejezéssel.

Another World opció
Az ügynökakadémián (Agent Academy) valamennyi nehézségi szinten vizsgázzunk le az összes feladatból.

Bonusz tréningszintek
Teljesítsük a az Another World módot, mire 12 újabb tréningfeladat lesz választható.

CRAZY TAXI 2

A nyíl kikapcsolása
A karakterválasztó képernyő megjelenésekor tartsuk lenyomva a Startot, és



nyomjunk egy A-t. Ha jól csináltuk, a bal alsó sarokban a „No Arrows" üzenetnek kell megjelennie.

A célpontmegjelölés kikapcsolása
A karakterválasztó képernyő megjelenésekor tartsuk lenyomva a Y-t, és nyomjunk egy A-t. Ha jól csináltuk, a bal alsó sarokban a „No Destination Mark" üzenetnek kell megjelennie.

Expert mód
A karakterválasztó képernyő megjelenésekor tartsuk lenyomva a Start+Y-t, és nyomjunk egy A-t. Ha jól csináltuk, a bal alsó sarokban az „Expert" üzenetnek kell megjelennie, és se nyíl, se célmegjelölés nem lesz.

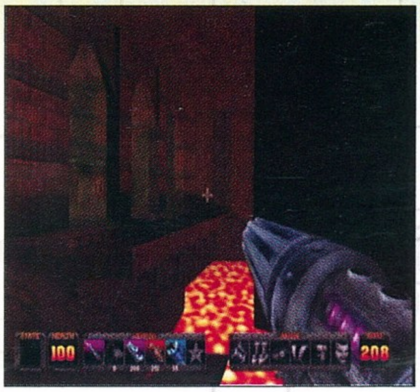
KISS: PSYCHO CIRCUS - THE NIGHTMARE CHILD

Sérthetetlenség
A főmenüben tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: A, A, B, B, X.

Record Of Lodoss War:
The Advent Of Cardice

Extra tárolóhely
Használjuk a ládát a kovács boltjában, s így extra férőhelyhez jutunk.





Új cuccok a ládákból
Mielőtt kinyitnánk egy-egy ládát, mentsünk állást. Ha nincs az adott ládában semmi érdekes, utána töltsük vissza az állást és nyissuk ki újra, mivel a ládák általában véletlenszerűen adnak különböző dolgokat.

RED DOG: SUPERIOR FIRE POWER

A Drive Or Die Expert multi-player szint megnyitása
A pályaválasztás képernyőjén álljunk rá a multi-player Drive Or Die Expert szintre, majd tartsuk lenyomva az L+R-t kb. 3 másodpercig.

Helter Skelter multi-player szint
Játszunk le egy ültőben 20 vagy annál több multiplayer játékot: így nyílik meg a szint. Utána az opciók vagy a fegyvereink konfigurációjának megváltoztatásával kényszerítsük mentésre a programot, hogy a pálya mindörökre nyitva is maradjon.

Extra multi-player térképek
Érjünk el az egyjátékos küldetéseken „A" fokozatot.

Bónuszok
Teljesítsük a challenge játékokat , mire olyan dolgokat kapunk, mint egy drone 9999 lövedékkel, stb.

Rejtett grafikák
Nézzük meg, mi van a lemezen egy hétköznapi PC-s konfigurációval.

SONIC ADVENTURE 2

Gokart verseny minijáték
Teljesítsük a Tails' driving küldetést a Hero oldalon, s azzal ott megnyitjuk a gokart versenyt. Teljesítsük a Rouge's chase küldetést a Dark oldalon, s azzal ott is elérhetővé válik a gokart verseny.



Boss attack mód
Teljesítsük vagy a Hero vagy a Dark oldal küldetéseit. Az új üzemmóddal megküzdhetünk az adott oldal főgonoszaival.

Az utolsó felvonás
Teljesítsük mind a Hero, mind a Dark oldal küldetéseit. Ezután lépjünk be a Story módhoz, ahol ekkor a választható két oldal között megjelenik a “Last Stage?” opció.

Super Sonic és Hyper Shadow választása
Teljesítsük a “Last Stage?” küldetést, s azzal választhatóvá válik Super Sonic és Hyper Shadow is.

Bonus Island helyszín
A sziget előhozásához meg kell szereznünk az összes emblémát mindenhonnan (beleértve a Kart, Timed Boss helyszíneket is) „A” minősítéssel. Mikor megvan az összes (180), a Green Forest melletti szigeten megjelenik egy Sonic-fej.

Hero avagy Dark Chao
Hogy Hero Chaokat tudjunk nevelni, válasszunk egy Hero karaktert, és azzal dédelgessük őket (a B vagy az X nyomkodásával). Ha Dark Chaokat akarunk, egy Dark karakterrel cselekedjünk hasonlóképp.

Kert a Chaoknak
Kezdünk el nevelni egy Hero vagy egy Dark Chaot. Etessük, és tréningezzük, mire továbbfejlődik, azaz begubózik. Amikor a Chao kifejlődött, lépcsők jelennek meg a központi Chao lobbiban, melyek a kertbe vezetnek.

Tökfej Chao
Keressük meg az egyik csontvázkutyát: a legkönnyebb, ha a Pumpkin Hill pályán nézünk körül Knuckles-szal. Kombináljuk össze egy Chaoval, majd vagy Knucklest vagy Rouge-ot használva kezdjünk el áskálódni a Chao kertben. Egyszer csak megjelenik egy tök, amit odaadva a csontvázkutyával mixelt Chaonak az felveszi a fejére. Ha azt akarjuk, hogy levegye, vagy dobjuk el, vagy üssük meg a Chaot.

A Chaok felébresztése
Ha fel akarunk ébreszteni egy alvó Chaot, álljunk melléje és kezdjünk el fütyülni. Ha felvesszük, azzal csak feldühítjük.

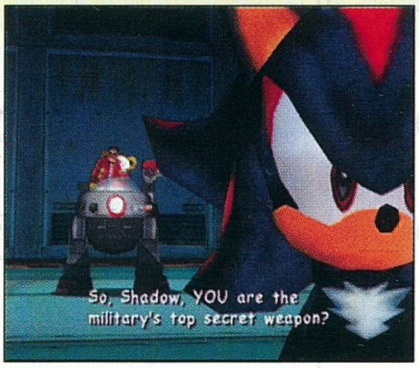
Chao párna
A Chao kertben keressünk egy kókuszdiót, és tegyük az alvó Chao feje mellé, mire az párnaként fog szolgálni.

Arany, ezüst, és fekete Chaok a Sonic Adventure 1-ből
A Sonic Adventure-t elindítva keressük fel a kertet, ahol a kívánt színű Chao tartózkodik, és tegyük be a Chaot a Chao Adventure-höz. Ezután töltsük be a Sonic Adventure 2-t, és menjünk a transzporterhez a Chao kertben. A Chao Adventure-t tartalmazó VMU-n ekkor egy tojásnak kell lennie: ebből a tojásból fog kikelni az eredeti Chaonk, az eredeti formájában. Legalábbis a neve és a színe változatlan marad. Igaz, ha lekezdünk foglalkozni vele, a színe megváltozik.

Gyalogosan a City Escape pályán
Deszka helyett futhatunk is az első pályán. Annyit kell tennünk, hogy nekirohanunk egy falnak teljes sebességgel spin dash-t használva, mire Sonic elesik. Ekkor nyomban pauzáljuk le a játékot, és indítsuk újra a szintet (Retry), mire Sonic immáron gyalog vág neki a pályának.

A Security Hall pálya gyors teljesítése
A Security Hall pályát Rouge-gal kell teljesíteni, és mindössze öt percünk van rá. Ez pedig nagyon kevés idő. Ha van elég életünk, alkalmazhatjuk a következő trükköt: amennyiben nem találjuk meg a smaragdok mindegyikét, haljunk meg. Ilyenkor a már felvett smaragdok nálunk maradnak, viszont a még pályán lévők





más helyeken bukkannak fel. Ez a leggyorsabb módszer, ha gondunk van ezzel a pályával.

Rejtett grafika
Helyezzük a játék GD-jét egy sima PC-s CD-meghajtóba.

VIRTUA COP 2

Janet aktiválása
Indítsunk új játékot és válasszunk egy helyszínt, majd a file képernyőn tartsuk lenyomva a Startot egészen addig, míg elkezdődik a küldetés – immáron Janettel.

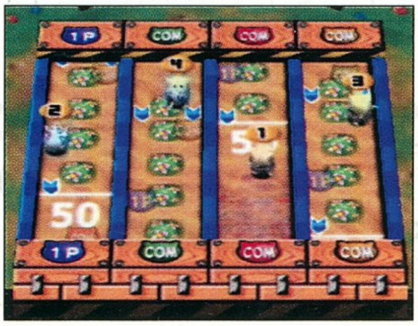
Nintendo 64 Cheatek

DEZAEMON 3D

Ramsie mini-játék
A főmenüben válasszuk ki a „Game Mode” opciót, majd vigyük a mutatót a játékkártya fölé, és üssük be: Felső-C, Alsó-C, Bal-C, Jobb-C, Alsó-C, Alsó-C, Felső-C, Felső-C

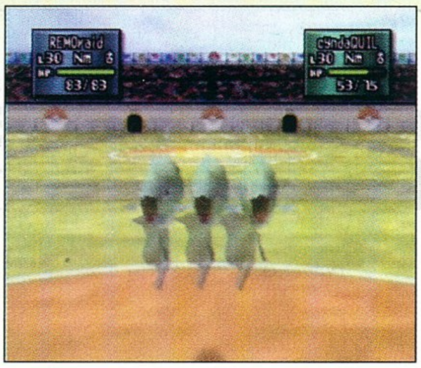
POKEMON STADIUM 2

Doduo és Dodrio Tower
Győzzük le az összes Gym Leader Castle edzőt vagy nyerjük meg valamennyi kupát a stadium mód első fordu-



PLAYTIPP

POKÉMON STADIUM 2 VIRTUA COP DEZAEMON 3D POKÉMON STADIUM 2



lójában, s azzal megkapjuk a Doduo matricát a GB Towerhez, amellyel a Pokémon Red, Blue, és Yellow játékokat dupla sebességgel játszhatjuk. Győzzük le az összes Gym Leader Castle edzőt vagy nyerjük meg valamennyi kupát a stadium mód második fordulójában, s azzal megkapjuk a Doduo matricát a GB Towerhez, amellyel a Pokémon Gold/Silvert dupla sebességgel játszhatjuk. Győzzük le az összes Gym Leader Castle edzőt és ugyanakkor nyerjük meg valamennyi kupát a stadium mód első fordulójában, s azzal megkapjuk a Dodrio matricát a GB Towerhez, amellyel a Pokémon Red, Blue, és Yellow játékokat hyper sebességgel játszhatjuk. Győzzük le az összes Gym Leader Castle edzőt és ugyanakkor nyerjük meg valamennyi kupát a stadium mód második fordulójában, s azzal megkapjuk a Dodrio matricát a GB Towerhez, amellyel a Pokémon Gold/Silvert hyper sebességgel játszhatjuk.

Alternatív címképernyő
Nyerjük meg a stadium mód első fordulójában valamennyi kupát, s azzal több pokémon lesz a címképernyőn. A második forduló megnyerésével megint csak egy újabb címképernyő jelenik meg.

Rival Cup
Nyerjük meg valamennyi kupát a stadium módban, és győzzük le valamennyi Gym Leader Castle edzőt, s ezzel megnyitjuk a Rival Cup opciót a térkép jobb alsó sarkában. Kiválasztva Mewtwo, Ho-oh, és Lugia ellen küzdhetünk.

Round 2 (második forduló)
Nyerjük meg a Rival kupát

Kanto Gym Leader torony
Teljesítsük a Johto Gym Leader tornyot.

Super TM
Győzzük le az Elite Four csapatot a Johto Gym Leader Castle-ban egy olyan teammel, amelyben nincs kölcsönzött vagy regisztrált Pokémon. Miután nyertünk, a csapat egyik Pokémonjának egy olyan mozdulatot taníthatunk meg, ami régebbi és már elfelejtett, vagy egy olyat, amit még nem is tanult soha. Mindezt bármennyiszer megtehetjük.

Mystery Gift
A főmenüben válsszuk ki a Mystery Gift opciót. Kövessük a játék útmutatásait, mire egy ajándékot vehetünk fel a Pokémon Laborban. Igaz, ez csak akkor működik, ha van egy Pokémon Goldunk vagy Silverünk a Transfer Pakban.

Kölcsönözhető Celebi
Nyissuk meg a második fordulót, s azzal Celebi kölcsönözhető Pokémon lesz a Primal Cup versenyen.

Farfetch'd with Baton Pass mozdulat
Nyerjük meg a Rival kupát az első fordulóban

Gligar with Earthquake mozdulat
Nyerjük meg a Rival kupát a második fordulóban

Keményebb mini-játékok
Győzzük le a gépi játékost a seven-coin mini-játékban hard nehézségi fokozaton

Nagyobb tudás a Pokémon Akadémián
Végezzünk valamennyi osztállyal, menjünk át valamennyi teszten, és nyerjük meg az iskolai csatákat ahhoz, ogy több info legyen a könyvtárban, beleértve azt is, hogy minden cucc elérhető lesz az összes Game Boyos Pokémon játékban.

Különböző játékok a TV-n
A „My Room" opción belül ha valamilyen konzollal (NES, SNES, N64) dekoráljuk a szobánkat, azok különböző játékok képeit jelenítik meg a TV képernyőjén.

Light Ball
A Light Ball megkétszerezi Pikachu Special Aattack és Defense erejét. Ezt úgy tudjuk elérni, ha minden cuccot leveszünk róla a Pokémon Red, Blu, vagy Yellow játékban.

Megfelelő Pokémon csapat a Little Cuphoz
Phanpy, Charmander, Totodile, Mareep, Mankey, Swinub

Megfelelő Pokémon csapat az Elite Four ellen
Tyranitar, Feraligator, Charizard, Mewtwo, Lugia, Zapdos



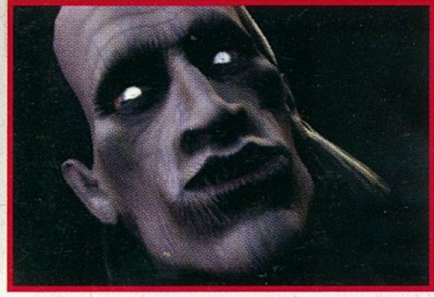
Megfelelő Pokémon csapat Picnicker Cyndy ellen
Granbull, Fearow, Lickitung. Granbull vezetésével

Megfelelő Pokémon csapat Lass Nancyellen
Eevee, Golbat, Noctowl. Eevee's Swift támadása mindig betalál.

Mini játékok
Nem árt, ha van egy Pokémon játék a Transfer Pakban, amikor mini-játékokat játszunk. Ugyanis a játék rákeres, van-e olyan Pokémonunk, és ha talál valamit, azt használhatjuk. A különböző játékokhoz például az alábbiak szerint:
Gutsy Golbat: Golbat és Crobat
ClearCut Challenge: Scyther, Pinsir, és Scizor
Barrier Ball: Mr. Mime
Topsy-Turvy: Hitmontop
Furret's Frolic: Furret és Girafarig
Pichu's Power Plant: Pichu, Elekid, és Pikachu
Rampage Rollout: Donphan
Tumbling Togepi: Togepi és Omanyte
Egg Emergency: Chansey
Streaming Stampede: Cleffa és Igglybuff
Delibird's Delivery: Delibird
Eager Eevee: Eevee

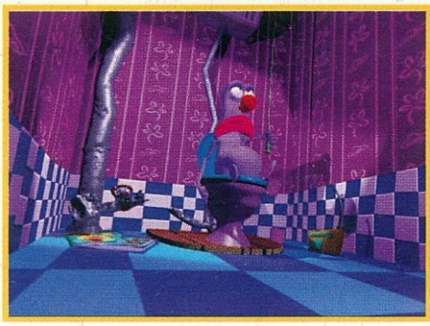


playtime! 01/09



Dracula 2 (PS)

„Önkéntes és önkéntelen véradók jelentkezését várja rendezett körülmények között élő román arisztokrata."



Stupid Invaders (DC)

Galaktikus hülyeség érkezik hozzánk az űrből.

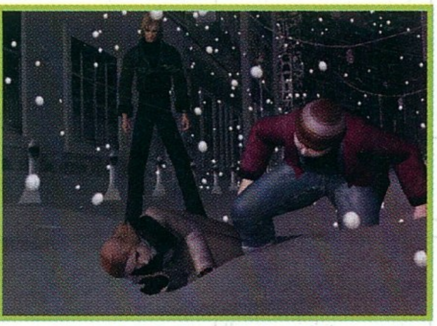
Onimusha Warlords (PS2)

Ha nem játsszuk végig a következő számig, akkor kénytelenek leszünk szerkesztőségi szeppukut elkövetni!



Shadow of Memories (PS2)

Megérkezett az első igazi kalandjáték PS2-re.



Keresd augusztus 17-től az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Rovatvezető: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

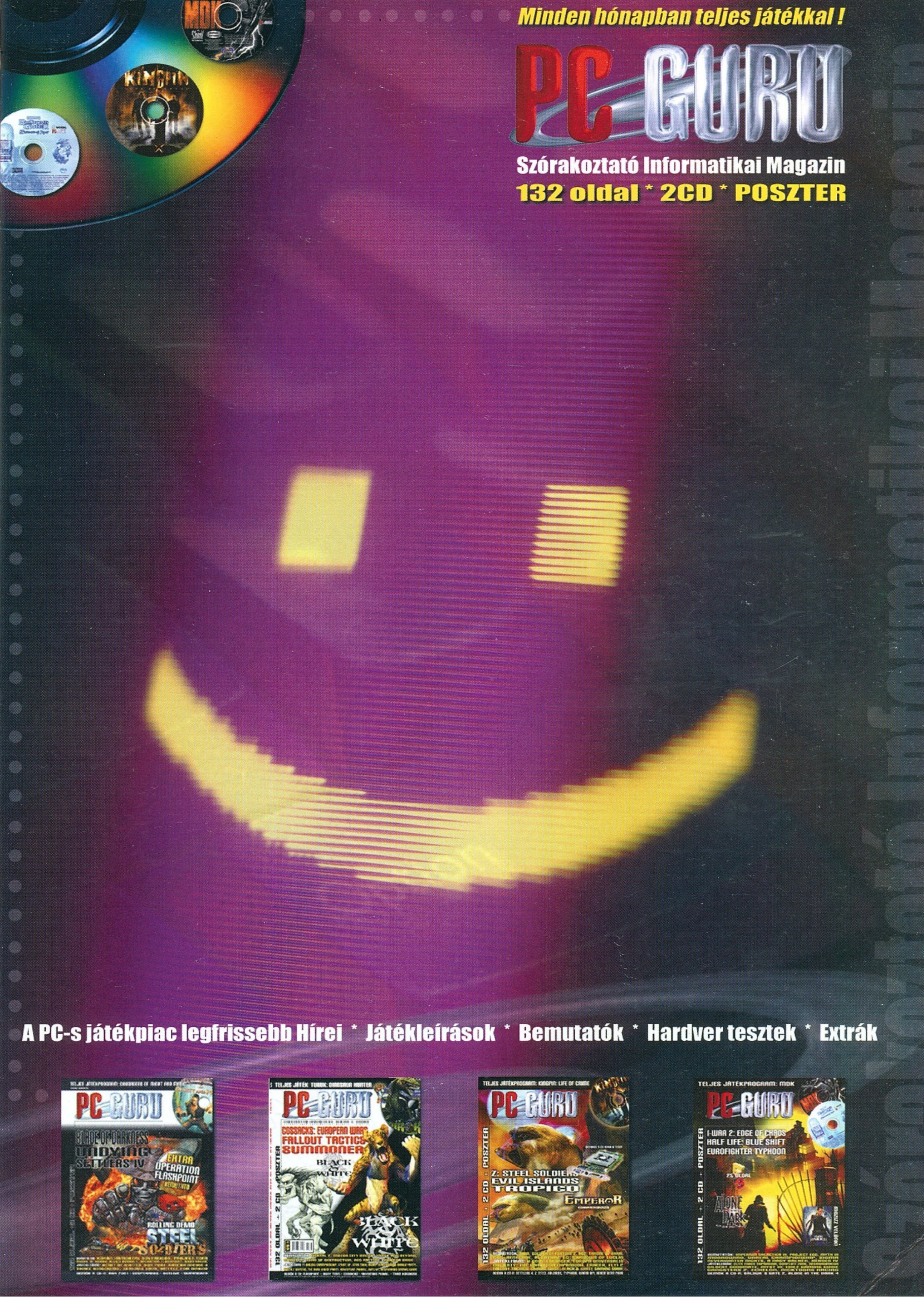
Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

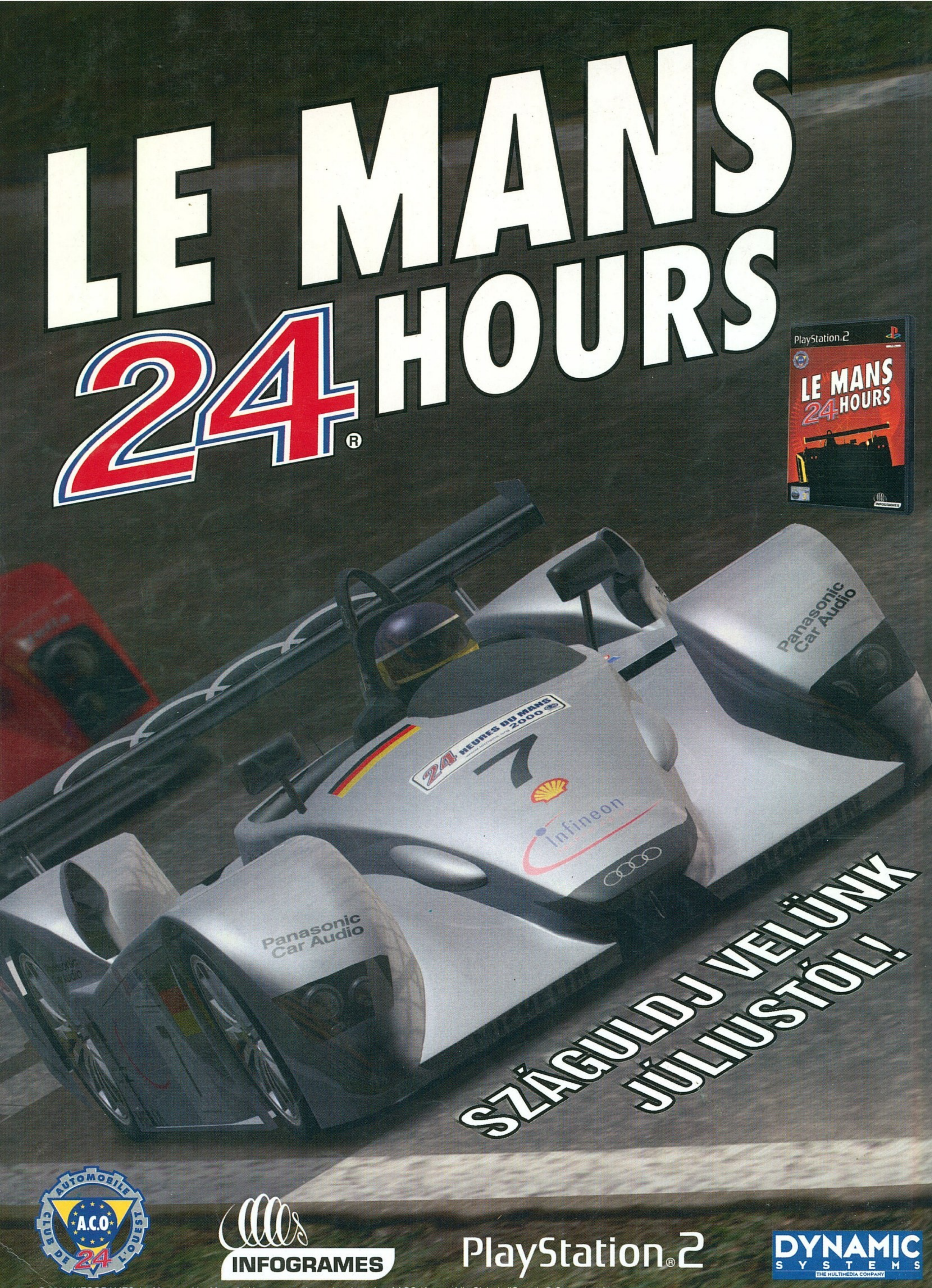
Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 8964 Ft ,
egész évre: 4482 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823


Minden hónapban teljes játékkal !
PC GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák


LE MANS
24 HOURS
PlayStation 2
LE MANS
24 HOURS
24 HEURES DU MANS 2000
Panasonic Car Audio
Infineon
SZÁGULDJ VELÜNK JÚLIUSTÓL!
A.C.O
AUTOMOBILE CLUB DE L'OUEST
INFOGRAMES
PlayStation 2
DYNAMIC SYSTEMS